REVISTA DE VIDEOJUEGOS PARA CONSOLAS NINTENDO AÑO VII Nº 67 - 395 PTAS

Nintendo Acción

CONCURSO
Sorteamos 20 cartuchos de MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

POCKET CAMERA & PRINTER
Os contamos todo sobre el "Ojo Mágico" de Game Boy

Todas las nuevas pantallas de ZELDA



INFOGRAMES PISA FUERTE EN NINTENDO
Mission: Impossible, V-Rally, Wetrix…

LLEGA EL MEJOR "SHOOT'EM-UP" DEL AÑO

¡Acepta el desafío de Forsaken!



…y alucina con el póster que regalamos



Guías de Trucos: Yoshi's Story, Duke Nukem 64, Tetrisphere…

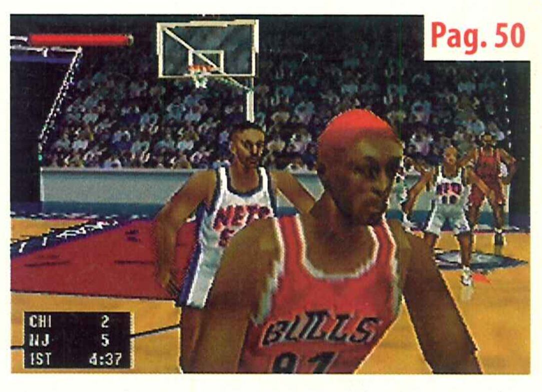
Sumario Nº67 Junio

Nintendo START Acción

Pag. 22



Pag. 50



Pag. 64

Previews

La estrella de nuestros avances es «Forsaken», el increíble shoot 'em up que se ha sacado de la manga Acclaim. En este número os contaremos además todo acerca de «GT 64», «Wetrix», «Kobe Bryant in NBA Courtside», «Dual Heroes», «V-Rally GB» y el alucinante y prometedor «Banjo-Kazooie».

Pag. 54



Pag. 60





Novedades

No hay muchas, pero lucen un montón. En este número puntuamos el RPG «Mystical Ninja Starring Goemon», el «World Cup '98» de Electronic Arts y «Bust-A-Move 2».

Pag. 34





Pag. 44



Pag. 78

Edita: **HOBBY PRESS, S.A.**
Presidente María Andrino
Consejero Delegado
José Ignacio Gómez - Centurión
Subdirectores generales
Domingo Gómez, Amalio Gómez, Jesús Alonso

Director Juan Carlos García Díaz
Directora de Arte Susana Lurguie
Redacción Javier Abad
Diseño y Autoedición Miguel Alonso, Alvaro Menéndez, David Lillo
Secretaria de Redacción Ana Mª Torremocha
Fotografía Pablo Abollado
Colaboradores Rubén J. Navarro, Roberto Lorente, David García
Directora Comercial Mamen Perera

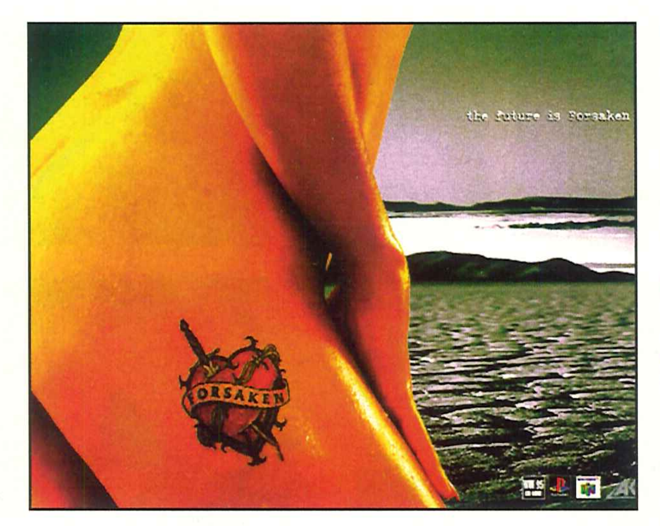
Coordinación de Publicidad Mónica Marín
Coordinación de Producción Lola Blanco
Departamento de Sistemas Javier del Val
Departamento de Circulación Paulino Blanco
Departamento de suscripciones Cristina del Río, M. del Mar Calzada
Redacción, Administración y Publicidad
C/ Ciruelos nº 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99 Fax: 654 86 92
Pedidos y Suscripciones
Tel: 654 84 19 / 654 72 18
Distribución HOBBY PRESS, S.A., S.S. de los Reyes (Madrid)
Tel: 654 81 99
Transporte BOYACA, Tel: 747 88 00
Imprime ALTAMIRA Ctra. de Barcelona Km. 11,200 28022 Madrid
Depósito Legal M-36689-1992

Cómo puntuamos

- **0-50:** Hacer juegos así es pecado. Y al que peca, le castigamos.
- **50-60:** Tiene gráficos, sonido, movimientos... pero no todo muy conjuntado.
- **60-70:** Se puede jugar. Y si te fijas, quizá encuentres algo que merezca la pena.
- **70-80:** Bueno. No te defraudará.
- **80-90:** Superior. Muy recomendable.
- **90-95:** Un superclase. Cómpratelo, te guste de qué va o no.
- **95-99:** Obra maestra. Imprescindible. Sólo uno o dos juegos al año merecerán esta puntuación.
- **100:** ¿No existe el juego perfecto?



la imagen



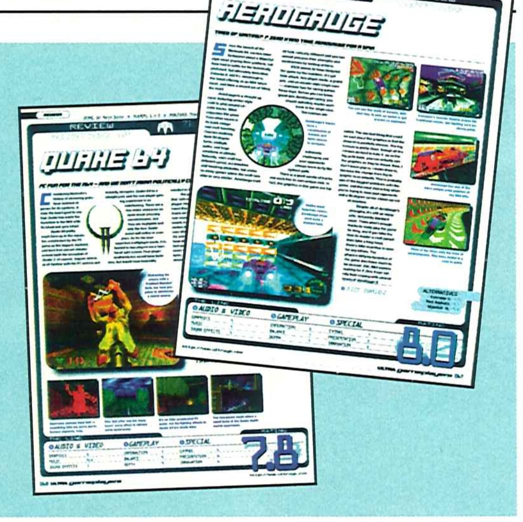
Este verano, cuerpos Forsaken

Dice el slogan de «**Forsaken**» que no hay nada que hacer, que el futuro está condenado. Aunque viendo la **campaña publicitaria** que acompaña al lema de marras en Estados Unidos cualquiera diría todo lo contrario, porque la verdad es que **la imagen rebosa salud y frescura**. En Acclaim les quedó tan bonito el **logo del juego que pensaron en convertirlo en tatuaje** y plantarlo justo ahí. Existen otras versiones que repasan el resto de la anatomía de la chica (en nuestra Preview podéis poneros las botas), pero no a todo el mundo le gustan. La **campaña ha levantado una agria polémica en los USA**, donde asociaciones de padres han puesto el grito en el cielo al ver lo poco abrigada que va la muchacha, e incluso ha habido revistas que se han negado a publicarla. Nosotros ya veis que no tenemos problema alguno en hacerlo.

¿qué dice este mes la prensa?

Aerogauge-1, Quake-0

Ocurrió en el último número de la **revista "Ultra Game Players"**. Pasando páginas como si tal cosa nos topamos de lleno con una **puntuación de «Quake» que no nos gustó** nada de nada, porque hasta en la Cochinchina saben que el juego de Midway se merece mucho **más que un 78**. Y lo peor vino después. Una cuantas páginas más adelante nuestros colegas norteamericanos nos "deleitan" con todo un **80 para un juego como «Aerogauge»**. No es sólo que se hayan pasado con la puntuación, sino que además la calidad del "racing game" de ASCII queda a años luz de la de «Quake». Y eso lo sabe hasta un bebé.


AEROGAUGE
REVIEW
8.0
QUAKE 64
REVIEW
7.8

Portátil en color busca programadores

El anuncio es de la revista **Edge**, lo ha puesto **RARE** para buscar algunos fichajes de lujo para su equipo, y no estaría en estas páginas de no ser por un dato que nos ha llamado mucho la atención. Resulta que leyendo la letra pequeña hemos descubierto que **varios de los puestos que quieren cubrir son de programadores para la futura Game Boy en color**. Y claro, se nos ha disparado la imaginación. Primero pensando en cómo será la nueva portátil, tan mona y tan colorida ella, y después **haciendo apuestas por el juego que tendrán en mente los de RARE para estrenar la consola**. ¿Un nuevo «Donkey Kong Land» quizás? ¡Uf!, esto de la GB en color no ha hecho más que comenzar y ya nos está comiendo el coco de una forma bestial. Vaya mesecitos que nos quedan por delante...

Metallica se relaja con la Nintendo 64

El tipo que veis en la foto no es programador, ni trabaja en ninguna compañía de videojuegos. Se llama **James Hetfield** y por si no estáis al dia es el cantante del grupo de "heavy" **Metallica**. ¿Que qué hace aquí? Pues nada, posando en su camerino, antes de un concierto y **jugando a la Nintendo 64**. Para relajarse. Aunque para ser sinceros, no nos lo imaginamos jugando a «Yoshi´s Story». Nos pega más con «Quake» o «Duke Nukem»...



in

- ▲ -La (chispeante) frescura que muestra **Goemon** en su juego.
- ▲ -La (esperadísima) **bajada de precio** de la Nintendo 64.
- ▲ -El (fantástico) invento que es la **«Game Boy Camera»**.
- ▲ -La (superior) calidad que rebosa del cartucho de **«Forsaken»**.
- ▲ -El (irresistible) precio que tiene a partir de ahora **«International Superstar Soccer»**.

out

- ▼ -El (cortísimo) espacio de tiempo transcurrido entre **«FIFA:RM98» y «World Cup 98»**.
- ▼ -La (probable) ausencia del **64DD en el próximo E3**.
- ▼ -La (impaciente) espera hasta septiembre a que nos va a obligar **«ISS 98»**.
- ▼ -La (exasperante) lentitud con que progresa el **desarrollo de algunos juegos.**
- ▼ -La (insorportable) incertidumbre en que nos tienen sumidos **Nintendo y Square**. ¿Se entienden o no se entienden?

Las carreras de **Diddy** funcionan bien en Japón



Os proponemos un ejercicio de imaginación. Cerrad los ojos y pensad que estáis en pleno barrio de **Akihabara**, el mayor "centro comercial" de Tokio. ¿Qué veis? ¡No, la japonesita esa tan maja no nos vale! Fijaos en lo que **compra la gente en las tiendas de videojuegos**. A ver, ese cartucho que lleva todo el mundo en la mano es **«Diddy Kongu Reeshingu»**, o **«Diddy Kong Racing»** para los amigos. Y es que el juego de Rare está arrasando en el país nipón, donde **sus ventas superan a las del recién estrenado «Bomberman Hero» y hasta a «Yoshi´s Story»**. Nos lo imaginábamos, porque por allí les chiflan los personajes así de simpáticos. *(Datos recogidos en la tienda "Game One")*

el pulso

GAME BOY

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1-Wario Land II	2	2
2-Turok	1	6
3-Donkey Kong Land III	=	6
4-Pocket Bomberman	=	3
5-King of Fighters	=	2
6-Lucky Luke	=	4
7-Bust-A-Move 2	8	5
8-Pitufos 3	7	4
9-FIFA 98	=	5
10-Tetris Plus	=	8

SUPER NINTENDO

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1-Lufia	3	2
2-FIFA: Rumbo al Mundial 98	4	5
3-Terranigma	1	15
4-Donkey Kong Country 3	2	18
5-Lucky Luke	=	6
6-Tintín El Templo del Sol	7	18
7-Kirby´s Fun Pack	10	16
8-Street Fighter Alpha 2	9	18
9-Tetris Attack	8	20
10-Super Mario World 2	6	22

NINTENDO 64

Juego	Posición anterior	Meses en lista
1-Super Mario 64	=	16
2-Diddy Kong Racing	=	6
3-GoldenEye 007	=	8
4-Yoshi´s Story	=	3
5-Quake	6	2
6-Duke Nukem 64	7	5
7-Mario Kart 64	5	12
8-Fighter´s Destiny	=	4
9-ISS 64	10	12
10-Turok: Dinosaur Hunter	9	15

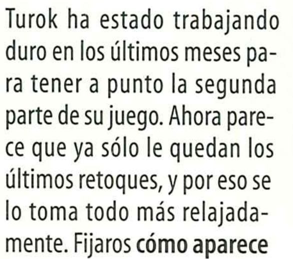
Juego	Posición anterior	Meses en lista
11-FIFA: Rumbo al Mundial 98	=	5
12-Lylat Wars	=	9
13-Mystical Ninja Goemon	N	1
14-Snowboard Kids	13	3
15-Extreme G	14	8
16-Tetrisphere	15	4
17-Bust-A-Move 2	N	1
18-Top Gear Rally	17	6
19-Wave Race 64	18	14
20-Blast Corps	19	10

Se presentó **Forsaken**



El **sábado 9 de mayo** se presentó simultáneamente en Barcelona y Madrid el megaéxito **«Forsaken»**. El lugar elegido por **Acclaim** fue el centro comercial **FNAC**, donde se pusieron al alcance del público todas las versiones del juego, incluida por supuesto la mejor de todas, la de Nintendo 64.

Goemonmanía!



En la **"publi" de «Goemon»** que está en las revistas americanas, sale el ninja con todos sus compañeros de gimnasio. Allí le eligieron como el **alumno perfecto** para protagonizar un juego. Vino Konami, se fijó en él y le convirtió en una estrella.

El "descanso" del **guerrero**



Turok ha estado trabajando duro en los últimos meses para tener a punto la segunda parte de su juego. Ahora parece que ya sólo le quedan los últimos retoques, y por eso se lo toma todo más relajadamente. Fijaros **cómo aparece en esta portada de su cómic** y comprenderéis a lo que nos referimos. Sus gustos parecen un poco raros, pero la verdad es que el tío se lo tenía merecido.

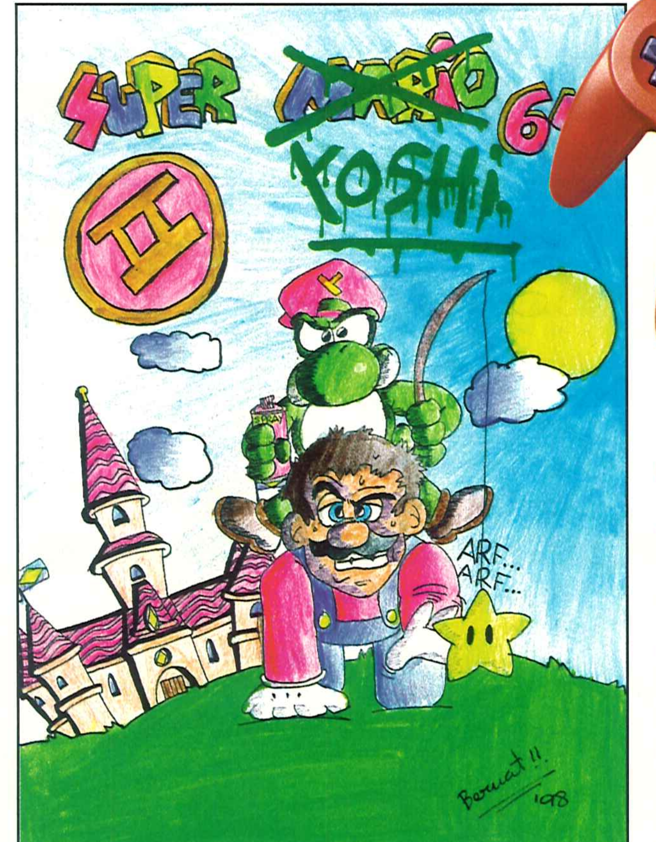
Nintendo hace **zapping**

Estos días tenéis la oportunidad de ver dos series de dibujos animados que tienen mucho que ver con Nintendo. En **Canal + están poniendo «Donkey Kong Country»** de Lunes a Jueves a las 13:00. La serie de los kong está totalmente animada por ordenador, y la verdad es que mola todo. Además en el **canal Minimax**, de Canal Satélite Digital, echan **«Super Mario Bros.»** un poco más temprano, sobre las 8:15 de la mañana.



EL OJO CRÍTICO

¿Alguien se ha dado cuenta de que muchos de los juegos que se van a presentar en el próximo E3 de Atlanta (27 al 30 de mayo) son los mismos que ya fueron noticia en el del año pasado? Repasad Nintendo Acción doce números atrás y veréis: «Banjo-Kazooie», «Shadowman», «Tonic Trouble»...¿a qué se han dedicado en estos meses, queridos señores programadores?

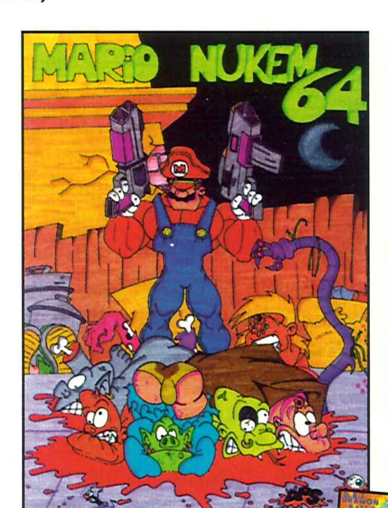


Bernat Garau
(Mallorca)

Bernat le da la vuelta a la tortilla. Siempre, Mario. Siempre él en lo más alto. ¡Se acabó lo que se daba! Ahora manda Yoshi. Y Mario pie a tierra. Hombre, Bernat, tampoco te pongas así. Que Yoshi también tiene sus juegecillos, ¡y bien majos que son!



Juan Pérez Vacas
(Madrid)



David Pérez Seguer
(Zaragoza)



Eduardo García López
(Elche)

Luis Manuel Calvo
(Granada)

En colaboración con NORMA Comics

Enviadnos vuestros dibujos y, si son publicados, os regalaremos un **portafolio de Dragon Ball**, con 4 láminas tamaño gigante. La dirección es la de siempre, y hacednos el favor de poner la edad, que siempre se os olvida.

los más pequeños



Bárbara Gómez Lucas
(Madrid)



Juan Carlos Sánchez
(Valladolid)



Ibai Sainz Castro
(Bilbao)

a veces llegan cartas...

Hola:
Soy Abilia, (si, esa pesada de Alacuas (valencia)), y esta vez os escribo para deciros que los dibujos de esta semana, estan hechos totalmente por mi (a que son majos?), bueno el de "Mario se disfraza de s

Hola:
¿Adivinais quien soy?; Soy Abilia, sól
una cosa: ¡ya estoy aquiiii!. U
par de dibujos mas.

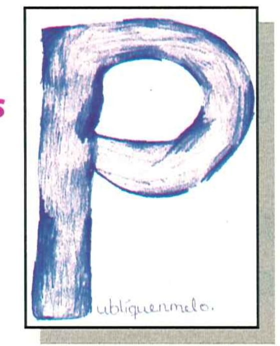
Hola, hola, hola:
Vuelvo a ser Abilia; y aquí y ahora, voy a desvelar el Misterio de Link:
Es una fusión entre Goku, Trunks y Piccolo; el

Insistentes
Abilia Martínez
(Valencia)

Ahora tenéis que prestar atención a lo que voy a deciros. Seguid los siguientes pasos:
- Mira al centro de la figura y gira el papel repitiendo unas cien veces: "Te voy a publicar la carta, te voy a publicar la carta..."

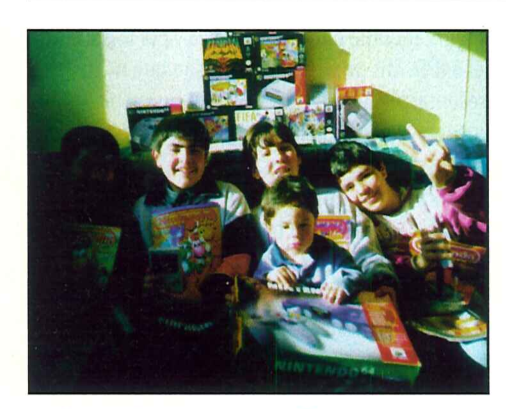


Hipnóticas
Vicente Lucendo
(Madrid)



Directas
Cristóbal Poccinini
(Madrid)

y a veces hasta fotos



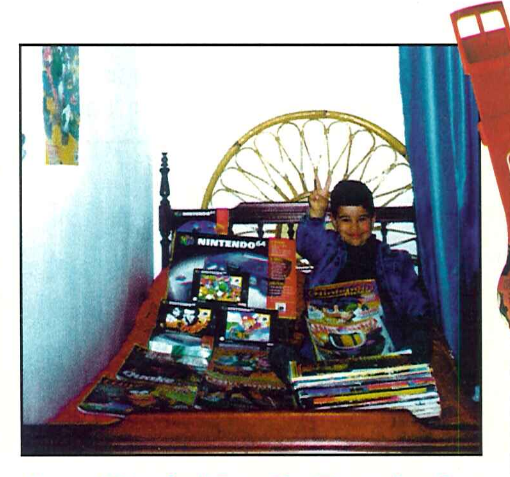
Miguel y Jorge Vidagany, Alberto Muñoz, Juan Mañez y Zheng Zhi
(Valencia)



Adrián y Jorge Conde
(Pontevedra)



Adán Mérida y Jorge Hernández Marcos
(Madrid)



Jose María Martín Fernández
(Málaga)

los lectores estrella

DANI GARCIA MEJIA
BARCELONA. 7 años.

Carta para Mario Bros: si quieres vencer a Koppa, Koppas, comprate un vestido de color cafe, largito de adelante, cortito de atras, con 4 volantes y tu lo vencaras.

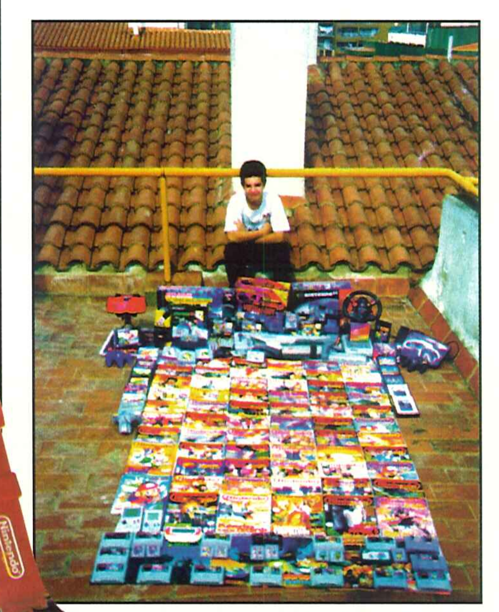
¡Buena Suerte!

Ah! recuerdos a Luigi.

Dani García Mejía
(Barcelona)



José Quintín
(Madrid)

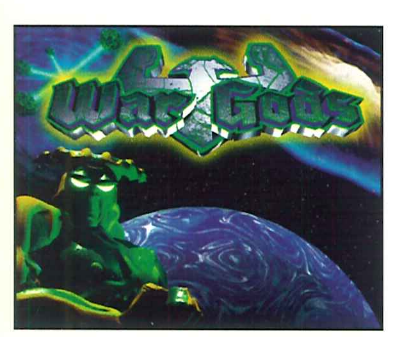


Xavier Serra
(Barcelona)

Regalo de los buenos para la gente de las cartas y de las fotillos. Si queréis un reloj megachachi de Nintendo 64, mandad vuestras cartas y fotos originales a **Nintendo Acción. C/Ciruelos, 4. 28700 S.S. de los Reyes. Madrid.**

Hola gente. Si hay alguien ahí fuera que quiera terminar el día siendo un poco más sabio, que preste atención a lo que sigue. Vengo dispuesto a dejarme unas gotas de mis inabarcables conocimientos en esta página.

LAS POSIBILIDADES DE LA N64



La verdad es que este «War Gods» no es precisamente el mejor cartucho que veréis en Nintendo 64. Pero bueno, Midway ha prometido mejorar...

Gustavo García, de **Valencia**, ha visto lo barato que está **«Cruis´n USA»** y quiere saber si los gráficos y la jugabilidad merecen la pena. Bueno, hay otros juegos de carreras bastante más interesantes que ése. ¿Te vale así o necesitas más explicaciones? "Gustavete" también se sorprende de que Nintendo siga dejando a Midway programar para N64 después de "perpetrar" cartuchos como **«War Gods»** o **«NBA Hangtime»**. Efectivamente los dos son unas "joyas", y quizá la gran N debería haber cuidado más su calidad, pero tampoco vamos a ser tan tajantes. También nos han traído **«Doom 64»** o **«Quake»**, y el futuro no se presenta mal. Esto me sirve para contestarte a la última, porque estoy absolutamente convencido de que cada vez tendremos juegos de más calidad. Ten en cuenta que la consola apenas tiene un año de vida y ya nos ha dado varias obras maestras. Imagínate lo que puede pasar cuando los programadores conozcan a fondo sus entresijos.

¿TENDRÁ «ZELDA» BATERÍA?

Alvaro Rodríguez, de **Madrid**, me envía una carta en plan ametralladora, con preguntas del calibre 32. Una muy buena es si **«Zelda»** necesitará Controller Pak. Aún no sé nada al respecto, pero me imagino que el cartucho-monstruo de 256 megas incluirá una batería para grabar las partidas. También me pide ideas de compra para su cumpleaños y el de su hermano, que son en julio y octubre. ¿Buscas novedades? Pues apunta: **«Forsaken»**, **«Banjo-Kazooie»**, **«Zelda»**, **«Mission: Impossible»**, **«Turok 2»** o **«ISS 98»** son algunas de las bombas que estarán muy pronto en la calle. En cuanto a videojuegos de cómic, descartando el «Pepe Gotera y Otilio 64» y así a bote pronto, se me ocurren **«Superman»**, de Titus y **«Shadowman»**, de Acclaim. Y la última: es totalmente cierto que hay muchos más juegos de PlayStation que de Nintendo 64, pero nuestra consola es bastante más joven que la suya. Además, te aseguro que un alto porcentaje de los juegos que salen para PSX no los querría yo ni regalados.



«Forsaken» es una de las opciones de compra más recomendables en N64.

"Te aseguro que un alto porcentaje de los juegos que salen para PSX no los querría yo ni regalados."

ANHELANDO «MISSION: IMPOSSIBLE»

Turno ahora para **Pedro Miguel Ramos**, que desde **Benidorm** se pregunta si **«Mission: Impossible»** será más largo y jugable que **«Resident Evil 2»**. Yo confío en que el juego de Infogrames va a ser uno de los exitazos del año. Será en plan **«Golden Eye»** en cuanto a gráficos, pero con mucha más estrategia. No será más largo, pero quizá tardes mucho tiempo en acabártelo. Por cierto que de «Resident Evil» no sé si tendremos versión para Nintendo. Lo que oí fue que Capcom quizá programase un juego de ese estilo, pero original cien por cien. También «Forsaken» va a ser la pera. Casi todas las palabras que me salen para describir sus gráficos son impublicables, así que dejémoslo en "maravillosos". Pero no es sólo eso, es que la velocidad también va a ser para flipar (mucho más alta que la de la versión PlayStation), y efectivamente, el modo multijugador puede que supere al de «GoldenEye».



HARTO DE RUMORES

Mi amigo **"RFCL"** sigue siendo uno de los que no fallan cada mes. Su gran inquietud en esta vida es saber si Quintet, la gente de **«Terranigma»**, está haciendo algo para N64, pero es que se habla tanto de tantas compañías... Pasa lo mismo con lo de Nintendo y Square, que se comenta que están a punto de llegar a un acuerdo pero nunca termina de llegar. Lo que ocurre es que todo se lleva tan en secreto que llega a ser desesperante. Entre tú y yo, estoy harto de rumores. Todo el mundo dice que está programando, pero a la hora de la verdad se ve poco. Así que, antes de especular prefiero no decirte nada.

SORPRESAS EN EL E3

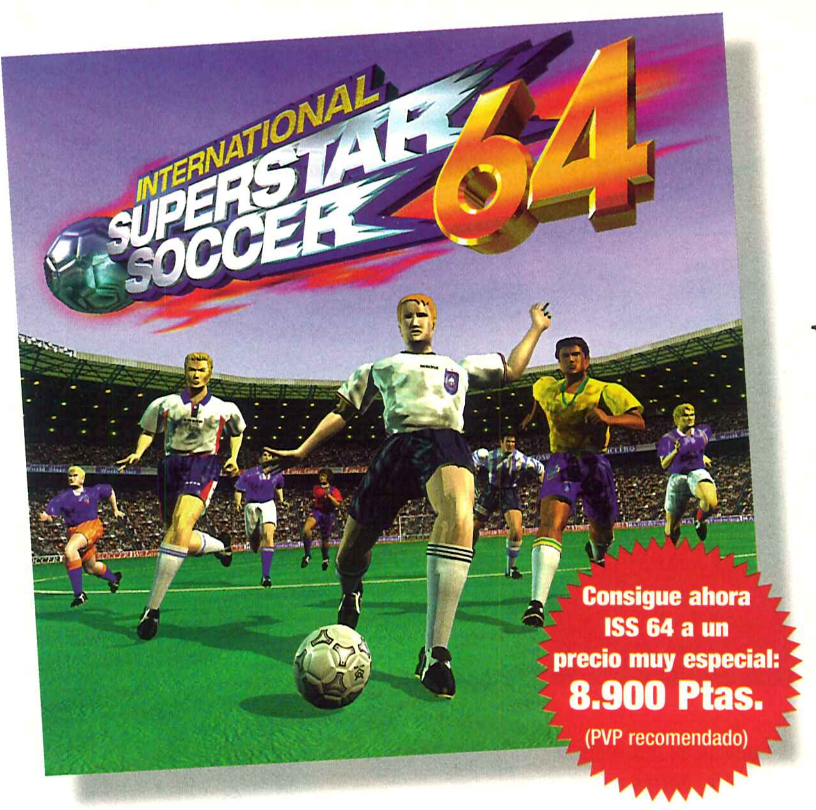
Para terminar, un **barcelonés** de pro como **Jordi Esteban** se apunta a la actualidad más candente preguntándome por el próximo E3 y por la presencia del 64DD. Mis primeras noticias son que no lo van a presentar allí, y no es que yo sea muy perspicaz, sino que de Nintendo salen frases del tipo "el 64DD no es nuestra mayor prioridad para Atlanta". Parece que las cosas van más despacio de lo esperado con ese tema. Sin embargo, yo todavía mantengo las esperanzas, porque a la gran N le gusta guardarse un as bajo la manga para dejarnos a todos boquiabiertos en cada feria. A ver si es verdad, y de paso todas las compañías se aplican el cuento (va bien la cosa), porque estamos deseando hacer un reportaje con tropecientas mil páginas llenas de novedades en el próximo número. Un mesecito nada más y veremos.



La pregunta del mes

Aarón Alejo, de **Madrid**, me ha planteado una pregunta que seguro que muchos de vosotros también os estáis haciendo: "tengo **«ISS 64»** y estaba a punto de comprarme **«FIFA: RM 98»** cuando veo en el último número de la revista que van a salir en breve **«World Cup 98»** e **«ISS 98»**. ¿Cuál de los tres (contando «FIFA») es mejor y me aconsejas?". Aquí en la redacción hemos hablado mucho sobre el tema, porque en este momento comprarse un juego de fútbol se ha convertido en un verdadero lío. Por el lado de Electronic Arts debes tener claro que «World Cup 98» es una versión mejorada de «FIFA:RM 98». Han mejorado las animaciones y potenciado la jugabilidad, pero se han perdido las ligas nacionales. Vamos, que me quedo con «Rumbo al Mundial», que también tiene selecciones. Por el lado de Konami, apunta que su «ISS 98» no va a salir hasta septiembre. Parece que también mantendrá el espíritu de su antecesor, aunque con mejoras puntuales como la incorporación de una nueva perspectiva. ¿Y cuál es el mejor de todos? A mi siempre me ha gustado más el simulador de Konami, aunque tengo que comprobar si aún sigue en plena forma.







VIVE TODA LA EMOCIÓN DEL FÚTBOL CON "INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 64"

el mejor juego de fútbol para Nintendo 64

HOBBY CONSOLAS: 97%
"El mejor simulador de fútbol de la historia."

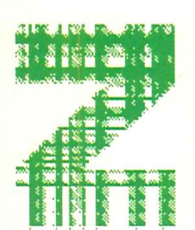
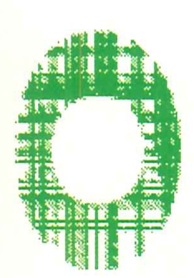
NINTENDO ACCIÓN: 98%
"La ambientación es fenomenal y la jugabilidad, sorprendente."

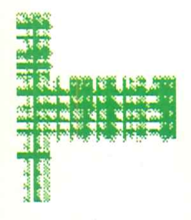
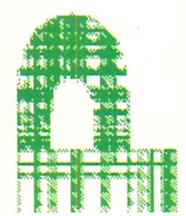
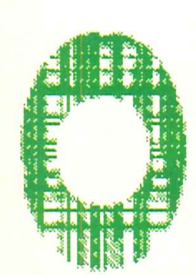




Orense 34, 9º. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02





«ZELDA», CASI A PUNTO EN JA

Últimas noticias sobre el cartucho más esperado (y deseado) de la historia del software

Las nuevas imágenes de «Zelda» demuestran que Miyamoto y su equipo de programadores tienen el desarrollo prácticamente terminado.

Poco a poco vamos arrancando hojas del calendario que nos indica los días que faltan para que aparezca «Zelda 64», pero el tiempo siempre pasa más lento de lo que nos gustaría. De momento tenemos que conformarnos con las alegrías ajenas, porque al menos **a los japoneses ya les queda menos para tener el juego**. Si todo sale según lo esperado, lo más probable es que esté disponible por aquellas afortunadas tierras **a lo largo del verano**.

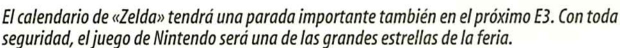
El trabajo de programación está ya prácticamente terminado, y buena prueba de ello es un vídeo de varios minutos de duración con imágenes del cartucho japonés que nos ha "prestado" Nintendo. Nos encantaría que lo pudieseis ver para disfrutar como lo hemos hecho nosotros, pero tenemos que conformarnos con mostraros estas pantallas, que os pueden servir para ver hasta qué punto está avanzado el desarrollo. **Hemos visto la intro, una escena de Link montando a caballo**, otra en la que pasea por una aldea maravillosamente recreada, **varios combates con distintos enemigos**, e incluso hemos oído cómo suena cuando toca la ocarina. Todo ha servido para aumentar más si cabe las esperanzas que tenemos puestas en el juego, y eso que era una cinta de apenas diez minutos.

¿Y para cuando en nuestro país? Nintendo España de momento **mantiene octubre como fecha oficial**, pero hay un dato que a nosotros nos ha puesto alerta sobre el tema. Ocurre que en **Estados Unidos hablan de noviembre** cuando se les pregunta por Link, y nos parece muy extraño que el juego esté por aquí antes. Pero bueno, éstas son conjeturas que sólo la Gran N puede aclarar, y en sus oficinas españolas juran y perjuran que el juego estará aquí este año. Así que nosotros, que somos muy obedientes y que estamos locos por verlo, sabemos que será así.

Conforme se acerca la fecha de lanzamiento, nos llegan nuevas noticias e imágenes más impactantes de «Zelda». Al juego le queda poco para salir en Japón, y un pelín más tarde estará en las N64 españolas.





El calendario de «Zelda» tendrá una parada importante también en el próximo E3. Con toda seguridad, el juego de Nintendo será una de las grandes estrellas de la feria.

PÓN

Ningún otro RPG llega a este nivel de detalle en los momentos culminantes. «Zelda» hará esto y más.

¿Habéis visto alguna vez un héroe que maneje la espada con esta soltura? Esto os da una idea de cómo van a ser los movimientos de Link.

Las texturas le darán un ambiente de magia y misterio a los escenarios.

Si os fijáis, pocas imágenes repiten el mismo tipo de vista. Los juegos de cámara serán constantes durante toda la aventura.

Cuando Link maneje el arco, la perspectiva pasará a primera persona. De esta forma será mucho más fácil apuntar.

ロワ登場!

¡SÉ EL PRIMERO EN JUGARLO!

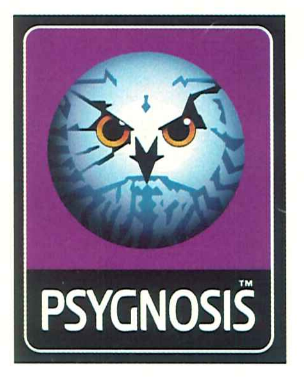
Si quieres disfrutar de las aventuras de Zelda antes que nadie, ve directamente a la **página 85 de la revista** y ya verás lo que te hemos preparado...

VIMOS UNA PELEA QUE PARECÍA UNA PELÍCULA DE ANIMACIÓN





Esta secuencia de lucha es la más larga de las que salían en el vídeo que nos dejó Nintendo. En ella aparece **Link peleando espada en ristre contra** un enemigo que tiene aspecto de esqueleto. Os podemos asegurar que **la sensación de movimiento y el dinamismo** que llenan la pantalla hacen que la escena parezca más sacada de una **película de dibujos animados que de un videojuego.**



PSYGNOSIS ENTRA EN JUEGO

Se confirma la conversión a N64 de «Wipeout», y se especula con las de «Fórmula 1» y «Destruction Derby»


La versión 64 bits de «Wipeout» tendrá nuevos niveles y gráficos increíbles.

Por fin, uno de nuestros viejos sueños está a punto de hacerse realidad. **Psygnosis**, una de los sellos que más y mejor trabaja en el mercado de consolas, ha **confirmado oficialmente su "presencia" en Nintendo 64.** En otras palabras, que vamos a disfrutar de su genial software en nuestra máquina. Desde la compañía de Liverpool nos confirman que el **primer cartucho disponible será «Wipeout 64»**, una versión actualizada del clásico de carreras de naves que podría estar a la venta en navidades. Diversas revistas especializadas van un poco más lejos asegurando que ya están en desarrollo versiones de **«Fórmula 1 ´98»**, **«Destruction Derby»** y **«ODT»**, éste último una fantástica aventura de acción en 3D, que promete ser lo mejor de la casa.



Por sólo 25.990 Pta. podréis haceros con la máquina de vuestros sueños.

AHORA MÁS BARATA

Desde el día 15 de mayo, el nuevo precio de Nintendo 64 será 25.990 pesetas

Buenas noticias, sobre todo para el que todavía no se haya decidido a comprarse una consola. Desde el día 15 de mayo podréis encontrar la Nintendo 64 a un precio sensacional: **25. 990 pta (recomendado).** La razón de esta bajada hay que buscarla en el precio de la consola en el resto de Europa. **Nintendo ha decidido igualar las tarifas en todos los mercados europeos**, y aquí ha tocado redondear a la baja. Con esta medida, Nintendo 64, la máquina de videojuegos más potente, estará todavía más cerca de todos los usuarios españoles.


Este puede ser el aspecto que presente la versión N64 del juego de Core.

EIDOS DEBUTARÁ EN 64 BITS CON «FIGHTING FORCE»

Se espera que la nueva versión del juego de CORE esté presente en el E3 de Atlanta


Golpes y tecnología se dan la mano en un juego que ha recibido muy buenas notas.

Nos quedamos sin «Tomb Raider», pero ya dijimos en estas mismas páginas que a **Eidos le había picado el gusanillo de Nintendo 64** y que, oye, equipo de desarrollo tenían... Y bien que lo han aprovechado, porque acaba de llegarnos desde Nintendo América la confirmación de que la compañía inglesa está dando los últimos toques a una **versión especial de «Fighting Force».** Se trata de un original **juego de lucha en 3D** diseñado con la filosofía de golpes divertidos de los «Final Fight» y una avanzada tecnología que en 64 bits aprovechará al máximo el rendimiento "poligonal" de su procesador. La gran N ha avanzado que el juego debutará en el E3 de Atlanta y que podría estar disponible **a finales del 98** en todo el Mundo.



breves

Cancelado el proyecto «Buggy-Boogie»

Lo ha confirmado oficialmente Nintendo América. **Adiós a** «Buggy-Boogie», si es que alguna vez nos habíamos hecho ilusiones. Entre **Angel Studios y la gran N han renunciado al proyecto**, alegando falta de personal, resultados mediocres y tiempo limitado. No olvidéis que Angel está trabajando duro en «MLB Ken Griffey Jr.», uno de los juegos que Nintendo quiere tener a punto para el show de Atlanta. La historia es no obstante algo más complicada, porque **a los japoneses les hacía "tilín" el tema** de las batallas de coches que se desmontan y vuelven a montar con las piezas que robamos al enemigo. De hecho **en Japón el juego fue anunciado para principios de este año**, pero ya veis cómo son las cosas. Los americanos han preferido cancelarlo que vendernos algo, digamos poco digno.

«ISS ´98», en la calle a partir del 18 de septiembre



Konami ya nos ha confirmado la fecha de lanzamiento del nuevo «ISS ´98», el cartucho que todos los futboleros están esperando con pasión. Será el 18 de septiembre, si todo va como se espera, cuando la gran K ponga a la venta este **increíble simulador de fútbol en el que os encontraréis con un buen número de novedades y mejoras** con respecto a la interior entrega.

Hablando de «ISS 64» tenemos que daros una **buenísima noticia: ¡Ha bajado de precio!** Concretamente **desde el 8 de mayo** podéis comprarlo en vuestro punto de venta habitual al increíble precio (recomendado, como siempre) de **8.900 Pta.** Una ganga que no debéis dejar escapar.

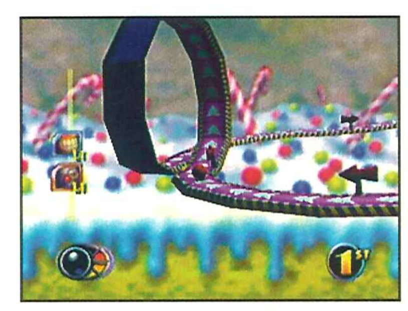
ACCLAIM LANZARÁ EN AGOSTO «IGGY´S RECKIN´ BALLS»

Es una divertida mezcla de carreras y plataformas para Nintendo 64

Este divertido título de Acclaim verá por fin la luz a principios de agosto. El juego ya está casi terminado, y lo cierto es que **ha avanzado bastante en jugabilidad** desde la última versión que probamos. También el control de las "esferas" que "pilotamos" ha sido mejorado, y ya no se necesita tantísima habilidad para avanzar por los genuinos circuitos del juego. ¡Ah!, que nos estamos adelantando, que todavía no sabéis de qué va. Pues es una **mezcla de carreras y plataformas sobre unos escenarios laberínticos diseñados en 3D**. Laberínticos, porque suben, bajan, van a izquierda o derecha, aunque el objetivo final es cruzar la meta entre los tres primeros. Los **protagonistas son unos seres redondos con caritas** y una especie de **lengua o cadena** que alargan para encaramarse a las plataformas. Si os ha picado la curiosidad, el mes que viene os contaremos más cosas sobre este «Reckin´Balls».



Elige bola, compañero (hasta cuatro) y modo de juego... ¡y a divertirse!



Loopings, subidas, bajadas, saltos... los circuitos de «Iggy´s...» serán un auténtico rompecabezas.



La mecánica será muy sencilla, pero el aspecto tecnológico brillará con luz propia.

GANADORES DEL CONCURSO «SNOWBOARD KIDS»

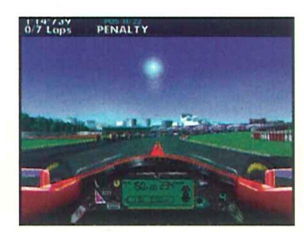
Cada uno se lleva un cartucho de «Snowboard Kids» para Nintendo 64

Víctor López León	Madrid
Mario Pérez Pombo	Cantabria
Víctor López Cañas	Madrid
José Miguel Hortelano Serrano	Valencia
Juan Miguel Molino	Valencia
Raúl Noguera García	Alicante
Carlos Casado Fernández	Madrid
Víctor Manuel Torres Araus	Zaragoza
Pablo García Martos	Granada
Julio Alberto Cerrada Pizarro	Madrid
Ainhoa Guerras Alfonso	Guipuzcoa
Carlos de Lucio Cabrera	Madrid
David Sánchez del Brío	Salamanca
David Martín Villasante	Vizcaya
Iván Mories Gómez	Madrid

ÚLTIMA HORA







UBI DESCUBRE SUS JUEGOS PARA EL E3

Entre ellos se cuentan una aventura gráfica con los "clicks" de Playmobil como protagonistas, y un simulador de tenis

Casi a punto de cerrar este número de la revista, llegaron a la redacción imágenes e informaciones de los juegos que UBI Soft presentará en el próximo E3. Y además de lo que ya sabíamos, nos hemos encontrado con alguna que otra sorpresa. La más impactante, sin duda, el proyecto de **Playmobil**, con los clicks protagonizando una **bonita aventura gráfica** de la que os acercamos las primeras pantallas. Y luego hay que anotar tres en plan deportivo: **«All Star Tennis ´99»**, que podría ser el primer juego de tenis para N64; **«F-1 Racing Simulation 2»**, de fórmula 1; y **«Scars»**, un arcade en plan carreras salvajes de coches. Seguiremos informando.

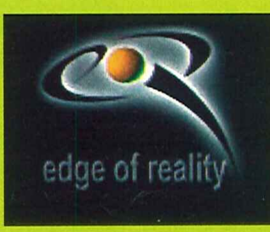


El juego que protagonizarán los clicks promete ser toda una aventura.



Otra de las sorpresas de Ubi es un arcade de carreras salvajes de nombre «Scars».

Pronto vibraremos con «Mud Monsters»





Egde of Reality, la compañía fundada por el **ex-programador de Iguana Rob Cohen** y por uno de los creadores de **Pilotwings, Mike Panoff**, ha unido fuerzas con la gente de **Take 2 Interactive** («Grand Theft Auto») para traer a N64 el **primer cartucho de super-todoterrenos** disponible para Nintendo 64. Lo de los nombres es un lío, pero la idea es sencilla: **coger Wave Race 64 y ponerle perdido de barro.** En serio, en **«Mud Monsters 4x4» pilotaremos "monstruos" de ruedas enormes** sobre circuitos hasta arriba de lodo. Por el momento no se ha hablado de fechas, pero sí que han salido algunos detalles a la luz, como por ejemplo que incluirá una opción para **cuatro jugadores** simultáneos. Conociendo el talento de toda esa gente, estamos seguros de que **éste no será otro juego de carreras más.**

Codemasters se "Nintendiza"

La compañía inglesa acaba de anunciar que **ya tienen licencia confirmada para trabajar en Nintendo 64.** Su primer título será una **edición mejorada de «Micro Machines V3»**, que verá la luz en toda Europa a finales de este año. El director de marketing de la compañía, **Mike Hayes**, comentó al respecto que **"Micro Machines es un excelente título para irrumpir en el mercado de Nintendo 64**, especialmente después del éxito que han tenido todas las versiones de MM que hemos lanzado para Game Boy y SNES".

«MK4» IRRUMPE EN NINTENDO 64 CON LA ENERGÍA DE LA RECREATIVA

Midway ya ha elegido fecha para el nuevo "MK Day": 23 de junio, en Estados Unidos

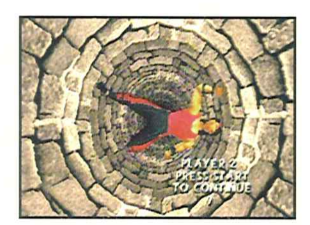
Una cámara inteligente acercará la acción en los momentos más emocionantes.



Estarán todos los golpes y fatalities de la recreativa. Y será idéntico en jugabilidad.



«MK4» será el primer juego de lucha en 3D para N64 que correrá a 60 frames.



El juego incluirá escenas cinemáticas antes y después de los combates.



Los desarrolladores se muestran muy optimistas con esta conversión.

El grupo de desarrollo **Eurocom** («Wargods», «Duke Nukem 64») ha concedido recientemente una entrevista en la que habla sobre su nueva creación para N64: «Mortal Kombat 4». Amén de dejar claro el optimismo y la ilusión con que está afrontando esta conversión, en ella los ingleses dijeron cosas tan interesantes como que "**MK4 será el primer juego de lucha en 3D que corra a una media de 60 imágenes por segundo (en N64)**", o que "**en términos de jugabilidad esta versión será idéntica a la recreativa**". Y es que todo el mundo está muy pendiente del nuevo MK, especialmente tras las últimas y desafortunadas apariciones de la saga en Nintendo. De ahí que interese tanto el proceso de desarrollo, un trabajo que anda más o menos al **60%** y que luce muy bonito, ágil, con los 15 personajes bien animados sobre la **base de polígonos suavizados**, con increíbles efectos de luz y **espectaculares fatalities**. Eurocom va a sacar por fin partido del procesador de la máquina para trasladar **MK4 en verdadero 3D** con la ayuda de una **cámara inteligente** que nos acercará la acción en los momentos más emocionantes. NO HABRÁ CENSURA. Fatalities, golpes violentos, sangre, todo estará en el juego, aunque con la posibilidad de "apagarlo" haciendo uso de la **opción NO GORE** que se incluirá en la versión final.

Midway ya ha invertido **8 meses** de trabajo en este cartucho de **128 megas**, que estará disponible el día 23 de junio en USA. Calculamos que podría **estar en España para después del verano**. Pero...









ASÍ SERÁ LA VERSIÓN "DOMÉSTICA"

*Definitivamente habrá un plantel de **15 luchadores** en el nuevo MK. Entre ellos contaremos al personal que vuelve de anteriores entregas: **Johny Cage, Sub Zero, Sonya, Raiden, Scorpion, Liu Kang, Reptile, Jax**, al que viene del Mythologies: **Shinnok, Quan Chi y Fujin**, y al que se estrena en la saga: **Jannek, Tanya, Reiko y Kai**. Los desarrolladores planean incluir a Goro en el staff, y añadir una nueva zona de batalla, proponiendo **ocho escenarios de combate**. En cada uno podremos utilizar objetos como calaveras, bolas de pinchos, para lanzárselas a nuestros rivales.*



Olvidaos de los Mortal Kombat que han pasado por Nintendo 64. Este será otra cosa. Un nuevo y potente MK movido por un engine revolucionario que permite mover los polígonos a velocidad de vértigo. Tal como lo estamos contando, así lucirá en vuestra consola. Seguro.

El Confidencial de Nintendo Acción

• **GT Interactive, 3D Realms y Threshold Entertainment** (Mortal Kombat, el film), han llegado a un acuerdo para hacer una película basada en los «Duke Nukem». Para el papel protagonista se barajan los nombres de **Bruce Willis y Arnold Schwarzenegger.**

• **ToeJam & Earl**, los dos marcianos raperos que hicieron sus pinitos consoleros en Mega Drive, pueden estar en el punto de mira de los 64 bits.

• ¿Queréis saber una posible novedad para el próximo E3? Pues pensad en «**Contra 64**», de Konami y puede que acertéis.

• **Silicon Dreams** tiene a su gente trabajando en varios juegos de Nintendo 64. Uno de ellos podría ser un **cartucho de fútbol para Eidos**, pero el resto permanece en secreto.

• **Titus** le ha echado sus redes al equipo de **Digital Integration** («Apache», PC). Y lo suyo ha sido firmar y ponerse a trabajar de inmediato en un simulador de vuelo para Nintendo 64.

• **Crave Entertainment** podría estar trabajando en un **RPG para el 64DD**. Provisionalmente se llama «**Project Cairo**», y promete un look muy occidental y protagonistas y argumento podrían estar basados en algún cómic de éxito.

• **Acclaim** tiene previsto lanzar la **segunda entrega de «Turok» en Game Boy** simultáneamente con la de Nintendo 64. Aún no sabemos quién se encarga del desarrollo, pero no descartamos que los Bit Managers repitan fenomenal trabajo.

• **Activision** ha confirmado que trabaja en el desarrollo de dos conversiones para N64: «**Nightmare Creatures**», una aventura de acción en 3D diseñada por Kalisto, y el increíble «**Quake II**», la secuela del genial arcade de ID.

«JUNGLE EMPEROR LEO» YA TIENE FORMA

Manga, dibujos animados y Shigeru Miyamoto

Ya era hora de que tuviéramos información fresca sobre uno de los títulos que mejor sensación causó en el ¡Tokyo Show del 96! Claro que, antes de ser presentado como juego, **esto fue serie de dibujos animados. "Jungle Emperor Leo"** divirtió a japoneses y americanos en **formato televisivo hacia finales de los 60**. Está basado en el manga creado en los años 50 por el **autor japonés Osamu Tezuka** y publicado bajo el nombre de **"Junguru Taitei"**. No acaba aquí el baile de nombres, porque la **cadena americana NBC** decidió que el nombre de Leo no tenía gancho y prefirió **rebautizar al león como "Kimba"** para su aparición en los hogares occidentales.



Miyamoto y Makoto Tezuka presentaron el juego en una conferencia de prensa en el Tokyo Game Show... del 96.



El juego estará basado en una serie de dibujos animados que a su vez bebe de un manga llamado "Junguru Taitei".

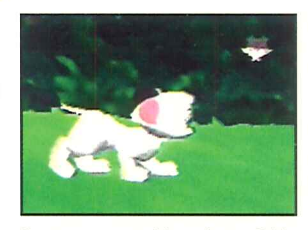
Posiblemente bajo ese nombre, **«Kimba, the White Lion»** aterrizará en Nintendo 64, aunque ciertamente **no se sabe ni cuándo, ni cómo**. Nintendo lleva el tema con máximo secretismo, y excepto un **vídeo en el último Game Show y una demo que acaba de mostrarnos**, hay poco que "rascar". Se sabe que **controlaremos a Kimba, un león muy idealista** que tras una larga lista de desgracias consigue por fin reinar en su mundo. Kimba tiene **aspecto poligonal y por lo visto unos movimientos bastante ágiles**, aunque más que en sus animaciones tendremos que fijarnos en su jugabilidad: Nintendo promete que «Jungle Emperor Leo» estrenará una **nueva generación de juegos de aventuras**. **Miyamoto** está detrás, junto al heredero del creador del león, **Makoto Tezuka**, y eso nos hace esperar lo mejor.



Hemos visto pocas imágenes, pero nos hemos hecho una idea de su calidad.



«Jungle...» estrenará una nueva generación de juegos de aventuras.



Se rumorea que podría ser, junto a Zelda, el cartucho más grande, con 256 megas.

IMAGINEER AVANZA SUS NUEVOS PROYECTOS

A pesar de las dudas sobre el "estado" del DD, Imagineer ya tiene en marcha tres juegos para esta máquina

Los fans de los RPGs están de suerte, porque dos de los proyectos son precisamente **juegos de Rol puro y duro**. El primero se llama **«Desert Island»**, y promete lucir bonitos gráficos en **3D poligonal al estilo del «Quest 64»**, que también ha sido programado por los chicos de **Genki**.

El siguiente RPG en la lista, y más interesante a priori, se titula provisionalmente **«Suu»** y tendrá el sabor de las **aventuras al estilo tradicional japonés**. Según Imagineer, «Suu» será un juego dedicado a los **fans de la vieja escuela RPG.**

El tercer juego anunciado es una **versión DD del venidero «Snow Speeder»**, un cartucho de "snow" y esquí que se presentó durante el último Game Show. Genki también se ocupará de su desarrollo.

¿Y para cuándo todo esto? Parece que **todo depende del lanzamiento del 64DD en Japón**. Por aquí suponemos que uno de ellos saldrá simultáneamente con la máquina, y los demás irán apareciendo en un par de meses. Pero bueno, **eso ahora es casi ciencia ficción para nosotros.**

DONDE NACE EL MEJOR SOFTWARE PARA NINTENDO 64

JAPÓN

¡«MARIO PAINT» VUELVE... EN 64DD!

Nintendo prepara «Mario Artist: Picture Maker» para su nueva máquina japonesa

El 64DD va hacia adelante, se diga lo que se diga. Por lo menos la gran N japonesa lo tiene clarísimo, y aunque ya ha aplazado el lanzamiento un par de veces, intenta rodearse de buen software y cada vez que tiene algo representativo no duda en enseñárselo a la prensa. Lo último que nos ha llegado de Nintendo Japón son estas pantallas de **«Mario Artist: Picture Maker», una especie de «Mario Paint»** que aprovechará hasta el último bit las posibilidades gráficas y de almacenamiento de la nueva máquina de Nintendo.

«Mario Artist» pretende emular los programas profesionales de tratamiento gráfico, estilo Adobe Photoshop (una de nuestras herramientas favoritas de trabajo, aquí en la revista). El juego incluirá **cientos de imágenes pregrabadas que nosotros podremos manipular** a nuestro antojo. ¿Cómo? Pues con unas herramientas que aparecerán en una serie de menús, con las que podremos voltear las imágenes, pasarlas por filtros, colorearlas, escribir sobre ellas, incluso enlazarlas a otras imágenes. Un sinfín de posibilidades.

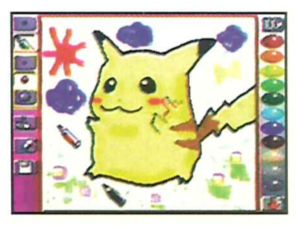
Nintendo pondrá a la venta junto al juego un **cartucho de captura de video**. Si lo conectas a tu cámara de vídeo, podrás tratar, manipular y almacenar cualquier imagen que hayas tomado. Pero la versatilidad de «Mario Artist» no termina ahí, porque además será posible emplear algunas **herramientas para intercambiar datos con otros juegos de 64DD...** Una pasada que llegará con la máquina...



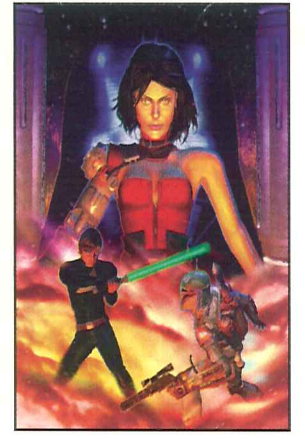
Podremos tratar todo tipo de gráficos en tres dimensiones.



El cartucho de vídeo nos permitirá tomar y luego tratar cualquier imagen.



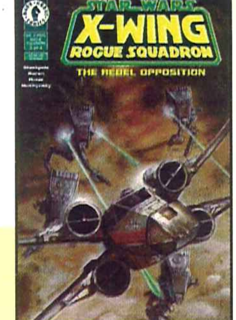
El juego incluirá imágenes pregrabadas, entre ellas las de estrellas de la gran N.


LucasArts tiene previsto lanzar un nuevo cartucho de Star Wars para N64.

NINTENDO CUENTA CON LUCASARTS

Nintendo Power ha incluido «Star Wars: Rogue Squadron» en su lista de futuribles para Nintendo 64

LucasArts anunció hace tiempo que habían empezado a desarrollar un nuevo juego de su "Guerra de las Galaxias", pero ni dijeron título ni para qué consola estaban trabajando. Pues bien, ahora podemos desentrañar un poco ese misterio gracias a las informaciones que llegan desde Nintendo America. Y es que la gran N acaba de añadir un nuevo título a su lista de futuribles para N64, que es precisamente «Star Wars: Rogue Squadron». Hay pues nombre y máquina. Faltan mecánica, jugabilidad y fecha, pero también sobre esto podemos contaros algo. Por ejemplo, que podría **estar basado en la serie de comics «Star Wars: X-Wing Rogue Squadron» que edita Dark Horse** en USA. O también que su protagonista sería el piloto X-Wing **Wedge Antilles**. Incluso podemos deciros que el juego está previsto para **navidades**. Del resto sólo caben conjeturas, pero tened por seguro que LucasArts se volcará como nunca para hacer de este título uno de los más espectaculares de Nintendo 64.

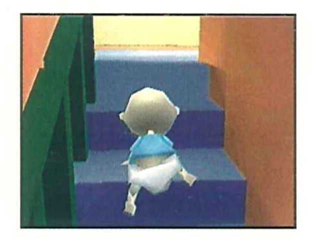


COMICS

*Los comics de «Star Wars: X-Wing Rogue Squadron» debutaron en Estados Unidos en 1995, y ya van por 33 entregas. Sus creadores son **Michael Stackpole y Mike Baron**. Y la historia sigue las andanzas galácticas de **Wedge Antilles**, uno de los pocos pilotos que ha sobrevivido a la Estrella de la Muerte, y por tanto héroe de los buenos entre la chavalería yanqui.*



LAS NOTICIAS MÁS FRESCAS DEL TERRITORIO YANQUI


Las primeras imágenes de «Rugrats» nos hacen esperar lo mejor.

THQ PRESENTA SUS NUEVAS CONVERSIONES

La oferta va desde una serie de dibujos animados hasta un RPG

Este puede ser el año de THQ en Nintendo 64. Tras el lanzamiento (USA) del exitoso **«WCW vs NWO»**, un cartucho de wrestling que ha arrasado por allí, la casa yanqui vuelve al ataque con unos cuantos proyectos de lo más jugosos. Para empezar tienen previsto lanzar en breve **«Quest 64»**, conversión de **«Holy Magic Century Eltale»**, un RPG puro en 3D que nos preparará el camino a «Zelda». Más conversiones. Ésta es de lo más original, se llama **«Rugrats»** y es la adaptación consolera de la serie de dibujos animados **«Ratas de moqueta»**. Ya hemos visto algunas imágenes del juego y tiene una pinta estupenda. Ahora dos de las más esperadas. Vienen calentitas desde Electronic Arts, y son **«Nuclear Strike»**, la última gran batalla de la saga, y **«Road Rash 3D»**, con motos, polígonos y cadenas a todo trapo. Esperad lo mejor.


«Quest 64» es ahora mismo uno de los RPG más esperados para N64.


THQ tiene previstos un buen número de lanzamientos para 64 bits este año.

«NBA JAM ´99» SE PASA AL CAMPO DE LA SIMULACIÓN

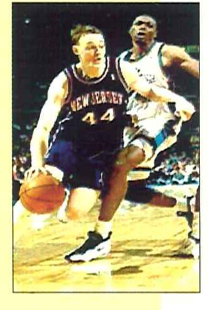
Acclaim se olvida de la fórmula arcade y convierte su próximo «NBA Jam» en un simulador cinco-contra-cinco de basket

El nuevo «NBA Jam ´99» **no tendrá nada que ver con los Jam** de toda la vida. Esta edición sustituirá el "dos contra dos" sobre fórmula arcade por un simulador cinco contra cinco en plan ultrarrealista. Tanto, que no sólo incluirá los **29 equipos oficiales** de la NBA, y sus estadios, sino que además incorporará **estilos de juego propios** de cada conjunto y algunos movimientos característicos de jugadores importantes.

El juego también se lavará la cara gráficamente, porque Iguana empleará el nuevo **engine 3D poligonal** desarrollado para trabajar en **alta resolución**. También se prestará también una atención especial a la **jugabilidad**, donde se trabaja en un nuevo sistema que permitirá elegir entre más de **50 tipos de jugadas** ofensivas y defensivas, y a la opción "manager", para que no se puedan dar estrafalarios traspasos de jugadores de un equipo a otro.


Acclaim espera presentar «NBA Jam ´99» en el E3, y ponerlo a la venta en noviembre en USA.

PURO REALISMO



*«NBA Jam ´99» utiliza por supuesto el **"Motion Capture"** para las animaciones. De poner "posturitas" se ha encargado el jugador de Minesotta Timberwolves **Stephon Marbury**. Los comentarios a pie de pista serán de dos locutores televisivos: **Kevin Harlan (TNT) y Bill Walton (NBC)**. Tampoco podía faltar el reclamo de un jugador de éxito en la carátula del juego. Para eso Acclaim se ha decidido por un "rookie" que las cuela todas en los **New Jersey Nets: Keith Van Horn**(foto de arriba) Un chaval de 22 de años que juega de alero, mide dos metros y pesa 100 kilos.*

¡NO SEAS PAYASO!

JUEGA ÚNICAMENTE SI QUIERES PELEAR

FIGHTERS DESTINY

NINTENDO 64

Distribuido por:









Se fueron los "renders" y llegan las pantallas reales. Directamente desde la Nintendo 64, «Mission: Impossible» ofrece este excepcional aspecto, que nada tiene que envidiar a las renderizaciones que hasta ahora habían salido a la luz. Estas son las primeras pantallas del que ya es uno de los cartuchos más deseados para nuestra consola.



CAPTURAMOS LAS PRIMERAS P

MISSION-

PRONTO, LO IMP

Pues **la cita con «Mission:Impossible» está cada día más cerca**, y a nosotros no nos va a pillar desprevenidos. Si queréis una prueba, podéis echar un ojo a las pantallas que rodean a este texto, clasificadas además por fases/misiones y 100% originales. En ellas es posible **advertir el nivel de calidad gráfico** que atesora este título, e incluso las innumerables posibilidades de acción. Se **intuyen las animaciones**, absolutamente exquisitas, los movimientos, casi ilimitados, y hasta la mecánica, que **mezcla aventura gráfica, puzzles y acción** con pavoroso respeto a las líneas marcadas por **Paramount** y **Tom Cruise**, "productores" del film.

A todos los que se perdieron el superreportaje de nuestro número anterior, decirles que **la incógnita de «Mission:Impossible» está por fin despejada**. Estamos ante un juego fuera de serie que muchos han definido como **simulador de espías**. Y es que la inteligencia, y no sólo la de la CIA, está a la orden del cartucho. Los programadores de **Infogrames han diseñado un nuevo lenguaje llamado SOOL** que hace que los personajes reaccionen de forma diferente en función de las circunstancias. Sorprende la mecánica, pero resulta aún más alucinante si además le añadimos una **interesante perspectiva en tercera persona**. Algo en plan «Tomb Raider», pero con posibilidad de desdoblarse en dos ángulos más: **una vista semisubjetiva**, con el protagonista de medio cuerpo luciendo un soberbio efecto de transparencia, y otra **"sobre el hombro"** para acercar más la acción.

Estamos ante un juego fuera de serie, que muchos han definido ya como simulador de espías.

«Mission:Impossible»saldrá en septiembre en Europa. Infogrames Ibérica nos ha vuelto a confirmar su **intención de traducir los textos de pantalla al castellano**, porque hay mucho que hablar en el juego. Y ahora dejemos de hacer lo propio para centrarnos en lo importante: las imágenes.

SUBPEN: TOMA DE CONTACTO CON EL JUEGO

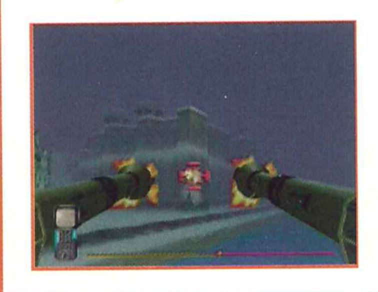






*Esta fase **no está sacada de la película ni de la serie de televisión**, pero sirve para que tomemos contacto con la mecánica del juego: **probar los movimientos, descubrir las posibilidades de acción...** Nuestra misión, la primera del cartucho, pasa por infiltrarnos en un submarino enemigo, anclado en las aguas del Báltico, recoger cierto equipo y destruir la base de control.*

BOAT: PRONTO ENCONTRARÁS MUCHA ACCIÓN





*La acción no se hará esperar. Pronto te verás **a bordo de un destructor** y tendrás que emplear los cañones a fondo.*



Ethan está vivo

Y durante el juego se comporta y actúa como si tuviera vida propia. En esta secuencia podéis apreciar reacciones y animaciones que demuestran un formidable trabajo tanto en el tema movimientos como en el de inteligencia.

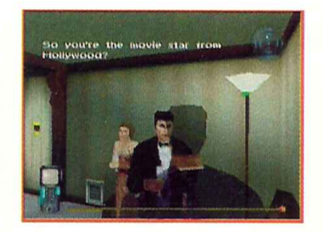
PANTALLAS 100% ORIGINALES DEL JUEGO

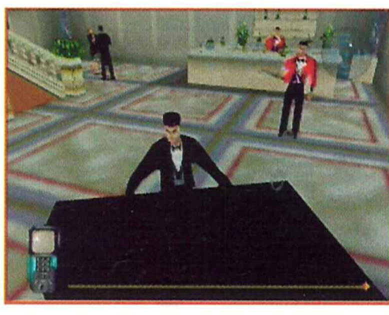
IMPOSSIBLE

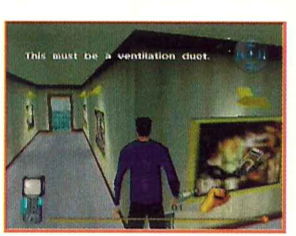
OSIBLE SERÁ POSIBLE

EMBASSY: PRIMERA FASE DE ESPÍAS







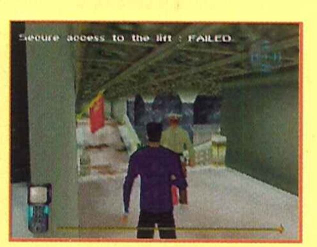




Empiezan las complicaciones. En la embajada podrás poner a prueba tus dotes de detective y tu capacidad de ***extraer información y de trabajar en equipo****. De momento habrá que* ***envenenar al embajador.***

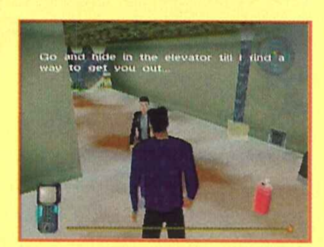
ESCAPE: PLANEA TU HUIDA











La embajada se ha vuelto un sitio peligroso, porque han explotado las bombas de gas que habías puesto en los conductos del aire. Debes ***localizar a tu amigo Jack, conseguir que te preste un traje antigas*** *y salir de allí a toda prisa sorteando a los innumerables agentes que te saldrán al paso para que sufras su misma suerte.*



Tratamiento de cine también en el diseño

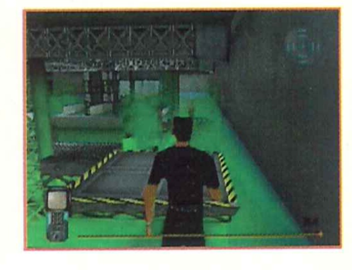
*El juego **está planteado como una buena película de cine**. Las situaciones que luego viviremos en el cartucho **aparecen en innumerables "storyboards"** (aquí tienes una pequeña representación), concebidos, dibujados, corregidos y llevados a la pantalla por el equipo de desarrollo. Junto a los bocetos puedes observar una especie de tiras dibujadas con trazo azul. Son las ideas iniciales y el cómo deben pasar a la pantalla de lo que luego serán **intros o secuencias animadas**. En «Mission:Impossible» disfrutaremos de un buen montón de intros, **muy bien rematadas y más largas** de lo que está siendo habitual. Han sido más de dos años de trabajo intenso, y los resultados tienen que notarse. Sobre todo con estas bases...*

Todo el mundo está hablando de «Mission:Impossible». Las expectativas que está creando el juego de Infogrames son tan elevadas que incluso ocupa el primer lugar en la lista de juegos más esperados por los lectores americanos.

SEWAGE FARM: DE REPENTE, EL KGB

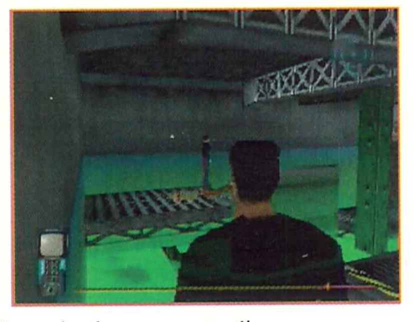












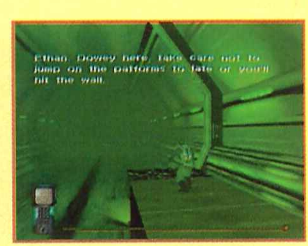
*Un **depósito de agua** aparentemente abandonado es el siguiente lugar en la lista de visitas. En realidad la actividad del KGB en la zona es bastante intensa, de ahí que tengamos que **investigar qué está ocurriendo**, aunque eso sólo sea una escusa para emprender una batalla dialéctica y a tiros con los soldados rusos.*

TUNNEL: PRACTICA EL SABOTAJE

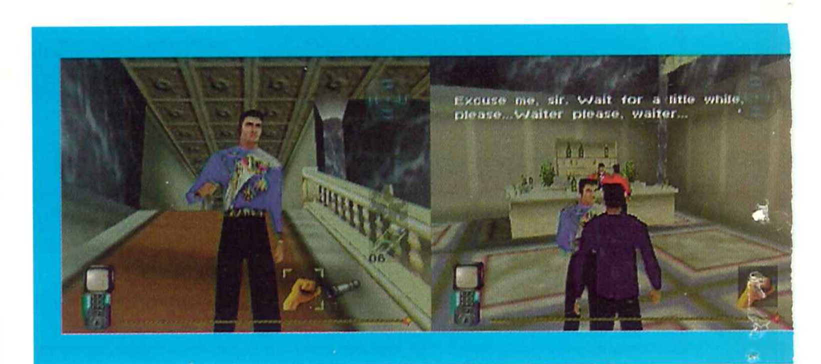


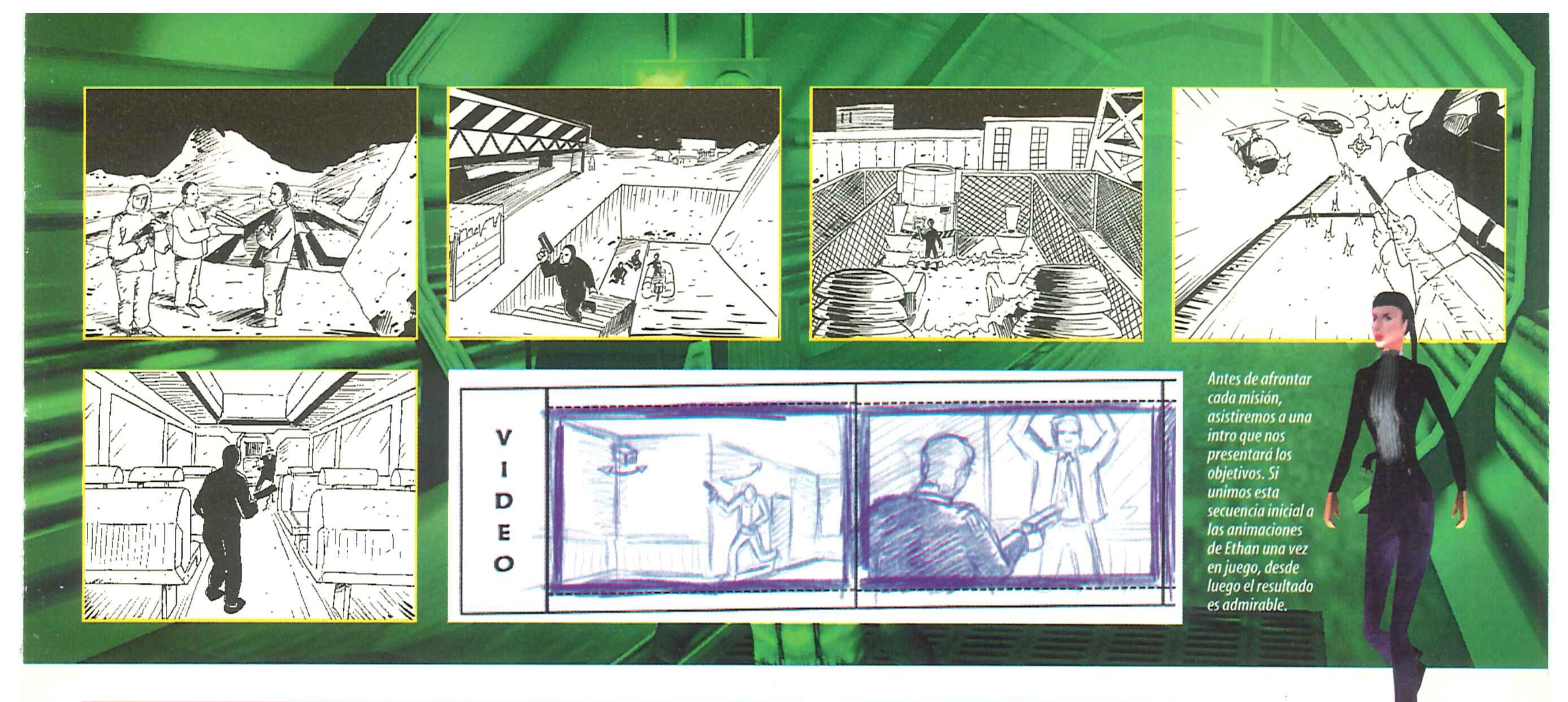






*Del depósito de agua directos a las **alcantarillas**. Ahora nuestra misión consiste en **sabotear las vías de agua** y fastidiar así los planes del enemigo. Llevamos **puestas unas gafas de visión nocturna**, por eso las pantallas aparecen con un tono verdoso. No abundan los enemigos, pero parece que el tiempo está limitado.*





Antes de afrontar cada misión, asistiremos a una intro que nos presentará los objetivos. Si unimos esta secuencia inicial a las animaciones de Ethan una vez en juego, desde luego el resultado es admirable.

GAS: APROVECHA QUE ERES EMBAJADOR







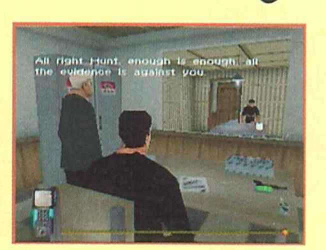


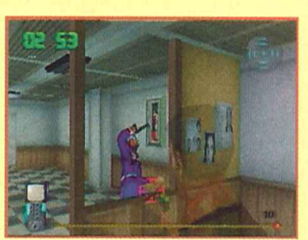


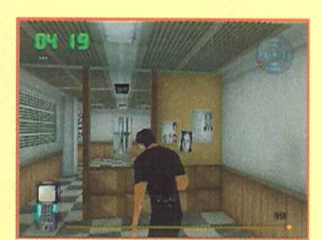
Gracias a uno de nuestros "gadgets", hemos ***adoptado la personalidad del embajador.*** *Así podemos acceder a* ***sitios secretos*** *y acabar con los planes del enemigo, aunque tampoco será fácil...*

C.I.A: TE FREIRÁN A PREGUNTAS



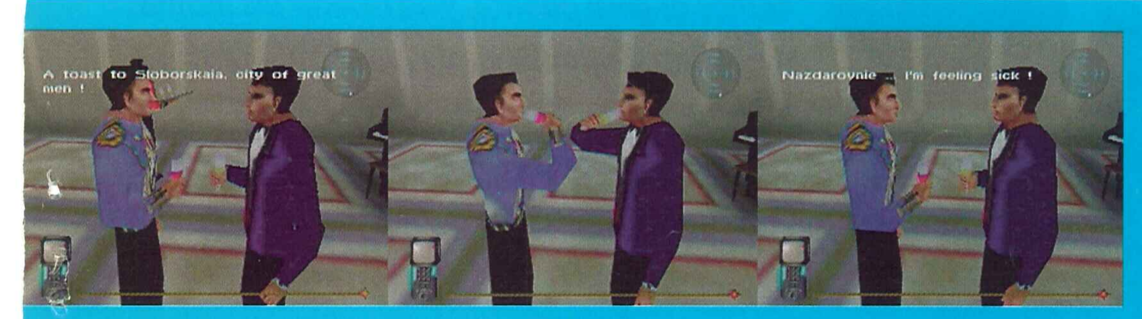








Falsamente acusado de traición, ***Ethan es trasladado al cuartel general de la CIA en Virginia.*** *Allí es* ***drogado y maltratado,*** *pero pronto se las arregla para escapar, y aún tambaleándose, es capaz tanto de enfrentarse a las fuerzas americanas como de deleitarse con la* ***maravillosa ambientación*** *que han desplegado los "artistas" de Infogrames. Para no haber estado en la CIA les ha quedado muy bien...*



El episodio del veneno

Estás en la embajada, y tu objetivo es hacerte pasar por el embajador.Así de primeras parece fácil,pero no te imaginas la cantidad de pasos que hay que dar. Entre ellos, por ejemplo, disfrazarte de camarero, hablar con el pianista para que toque algo ruso, brindar con wodka con el embajador, dormirle, arrastrarle hasta el baño...



"Hola, somos **Banjo y Kazooie**, los protagonistas del nuevo juego de **Rare para Nintendo 64, y hemos venido hasta aquí para deciros que** ***ESTAREMOS MUY PRONTO CON TODOS VOSOTROS***".

"Banjo, el oso, me ha encargado deciros que estamos realmente contentos de que, por fin, pronto vayamos a visitar vuestras Nintendos. Los chicos de RARE se han portado tan bien con nosotros en estos dos años de trabajo/diseño: nos han dibujado tan simpáticos, nos han rellenado de texturas, nos han dotado de innumerables movimientos, nos han regalado increíbles animaciones, total, que nos han creado con tanto mimo que estamos impacientes por mostraros de qué somos capaces. Bueno, hasta julio por lo menos no llegaremos a España, pero la gente de Nintendo Acción no ha querido perder la oportunidad de presentarnos al gran público, y de ofrecer las últimas pantallas disponibles de nuestra aventura, antes de que RARE y Nintendo nos den el pistoletazo de salida. Es un placer para nosotros enseñaros de qué estamos hechos y qué podéis esperar de nosotros."

Fdo. Kazooie, el pájaro de cresta roja (es que Banjo es muy tímido y no le gusta decir cosas tan sensibles).



Tendréis que aprovechar las características de cada animalejo para superar las pruebas. Aquí vemos a Kazooie tomando el mando.

"**Tenemos una cosa coj... para N64 que se llama Proyecto Dream.** No, no es para ya mismo, pero ni os imagináis el juego que estamos haciendo. De momento no podemos deciros nada: los japoneses han impuesto la ley del silencio, pero ya, **ya veréis de lo que es capaz la Nintendo 64.**" Nuestros amigos de Nintendo España se relamían presentándonos de esta guisa lo que luego, con el paso de los años, terminó siendo «Banjo-Kazooie». A la prensa le cayó gracioso el tema, primero por lo misterioso del asunto, y segundo porque los que estaban detrás eran nada más y nada menos que los colegas de RARE. Y a su ritmo bailaron los grandes jugones de todo el mundo.

¿Alguien se acuerda de un proyecto llamado "Dream", que Nintendo anunció hace un par de años? Pues ese "Dream" se ha convertido en «Banjo-Kazooie».

Durante el **E3 de 1997**, una versión aún en pañales de «Banjo-Kazooie» fue mostrada a las revistas. Nadie lo dijo, pero eso era DREAM. Y **la primera impresión, amén de gratamente positiva, fue que se parecía enormemente a Mario**. Como un clon. Un gigantesco mundo 3D subido de texturas y colores, dos protagonistas que en realidad son uno de apariencia tierna y simpática, fantasía y un nivel tecnológico asombroso.

Un año después, las cosas en «Banjo-Kazooie» han cambiado y avanzado muchísimo. **Para empezar pocos quieren compararlo ya con Mario**, el gran clásico, entre otras cosas porque **lo que ofrecerá lo de RARE será superior en todos los sentidos**. Mucho o poco, eso no importa. Superior en texturas, en nivel de detalle, en mecánica, en jugabilidad... Realmente **será superior a cualquier otro plataformas en 3D** que os hayáis echado a la cara.¿Lo hemos definido correctamente al hablar de "plataformas"? Bueno, puede que sea pronto para empezar a comentar estas cosas, pero ya que

El nivel gráfico de «Banjo-Kazooie» será espectacular. En las imágenes podéis ver los diferentes tipos de tratamiento de las texturas.



Pues sí, ya veis que están de moda los diálogos en los juegos de Nintendo. Os habíamos dicho que esto es una aventura, pero, ¿estará en español?

estamos... Los primeros niveles del juego puede que sean más aventureros que de saltos, pero pasadas tres fases empezaréis a notar que la cosa se pone cada más difícil, y que **además de "coco" os exige agilidad.**

En realidad, «Banjo-Kazooie» es una **grandísima aventura de plataformas**, lo que se lleva últimamente. Por lo que sabemos, tendrá finalmente **nueve fases, conectadas entre sí por un mundo común**, "Witch Lair", al estilo «Diddy Kong Racing». En cada fase, nuestros dos animalejos se enfrentarán a **diferentes tareas, puzzles y enemigos**. En Mumbo´s Mountain, el primer nivel, Banjo y Kazooie tendrán que eliminar a un gigantesco mono, después **convertirse en insectos** y por fin recorrer verdes laderas a la búsqueda de las piezas de un puzzle. En otros niveles deberán rescatar un tesoro pirata o regar un árbol deshidratado.

«Banjo-Kazooie» es una impresionante aventura de plataformas en 3D, que se emparenta con Mario y bebe de las andanzas de Diddy Kong.

En teoría, oso y pájaro podrán echar mano de un montón de movimientos diferentes. Pero no desde el principio. Sólo el salto estará disponible al comienzo. Después tendremos que recoger ciertos objetos, superar una fase de entrenamiento, y luego utilizarlos a fondo.

La **historia es tan encantadora como el aspecto de Banjo y Kazooie**. Empieza estilo cuento de blancanieves, con la bruja malvada Gulhinda preguntando al espejito mágico cuál es el "bicho" más guapo del lugar. La respuesta... desde luego no ella, sino una osita que vive tranquilamente en el campo... junto a Banjo. ¡Su novia! Cuando la raptó, en mitad de la noche, no tenía ni idea de lo que se estaba jugando. Y, de momento, vosotros tendréis que esperar aún un pelín para averiguarlo. Pero bueno, aquí tenéis todas estas pantallas para que, por lo menos, os lo imaginéis.

Y también habrá acción, y peleas con jefes de tamaño descomunal, y puzzles, y situaciones arriesgadísimas. Vamos, toda una epopeya.

GA

Es un día cualquiera en clase de matemáticas. Uno de los chavales saca de la cartera su Game Boy a hurtadillas, ¿va a jugar una partida? No, ¡le va a hacer una foto al profesor! Después la retocará y pasará un buen rato con sus amigos. No estamos haciendo ciencia-ficción, se trata de algo que va a ser posible **a finales de junio, cuando Nintendo saque en España su «Game Boy Camera»**.

Y es que el éxito de la portátil en todo el mundo ha llevado a las cabezas pensantes de la Gran N a la conclusión de que tienen un filón de oro entre las manos, y potenciarla al máximo parece la consigna de moda en sus oficinas japonesas. Allí, el parque de GB se cuenta por millones, así que a nadie le debe extrañar que **vendieran medio millón de cámaras en apenas tres semanas desde que el invento llegó a las tiendas en febrero.**

¿Y realmente es para tanto? De momento pensad sólo lo que va a suponer que tengáis una **cámara digital a la medida de vuestra portátil** más o menos por el mismo precio que os costó la consola.

Los japoneses ya se han lanzado a hacer fotos con su Game Boy. Ahora la cámara llega a España, y se va a convertir en el invento del verano.

Como veis en las fotos, el **aspecto externo de la «Game Boy Camera» será similar al de un cartucho normal**, pero con la diferencia de que llevará un "ojo" en la parte superior que girará 180 grados, de forma que apunte hacia vosotros mismos o hacia el exterior. La **portátil "verá" a través de esta lente, y todo aparecerá reflejado en la pantalla en tiempo real.** Luego, cuando encontréis una instantánea que os guste bastará con que pulséis el **botón A para tomar la foto.** Así de sencillo y así de genial, porque nadie puede negar que **la idea es fabulosa** y le va a **abrir un enorme campo de posibilidades** a lo que hasta ahora sólo era una máquina de juegos.

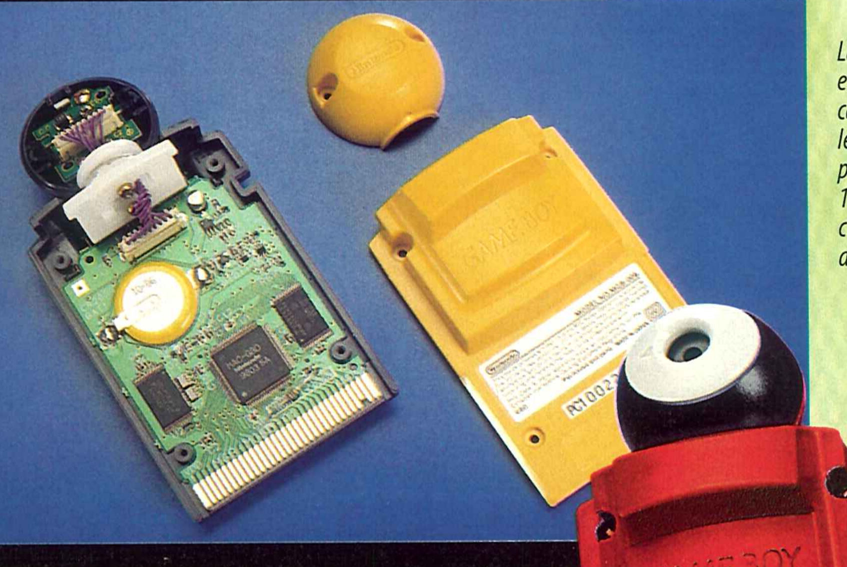
Pero lo mejor es que la fiesta no se va a acabar cuando hayáis sacado las fotos, porque la **«Game Boy Camera» será capaz de almacenar hasta 30 distintas** con las que podréis hacer auténticas filigranas. Habrá todo un **bosque de menús que os permitirán editarlas de mil formas distintas:** podréis **enmarcarlas, dibujar o escribir sobre ellas, y hasta añadir elementos** predefinidos (ojos, narices, ¡o los mismísimos Pocket Monster!). Incluso existirán **cuatro mini-juegos** en los que podréis **insertar vuestra cara** para hacerlos mucho más divertidos.

La «Game Boy Camera» también tendrá una sorpresa para vuestras creaciones favoritas: una **impresora** que las sacará en papel. Pero ese es otro tema que merece más espacio... ¿qué tal si pasáis de página?

¡Qué "peaso" máquina!

Prepara tu mejor sonrisa

¿O te atreves con un beso?



La «Game Boy Camera» tendrá el aspecto y el tamaño de un cartucho, pero llevará una lente con forma de ojo en la parte superior, que podrá girar 180º. Saldrá a la venta en cuatro colores diferentes: rojo, azul, amarillo y verde.



¿Qué puedo hacer yo con esto?

La «Game Boy Camera» os dejará almacenar hasta **30 fotos** distintas y luego verlas todas.

Podréis hacer **efectos** dividiendo la pantalla en varias partes, y hasta sacar vistas panorámicas.

La opción más divertida será la de **retocar** las fotos. ¿Os imagináis a vuestros amigos así?

¡Incluso podréis utilizar vuestra cara para ser los **protagonistas** de varios mini-juegos!

Si tenéis un poco de paciencia, seréis capaces de realizar **animaciones** fotograma a fotograma.

Los **menús** serán tan sencillos ¡que hasta hemos sido capaces de entender éstos en japonés!

UN OJO MÁGICO QUE HACE FOTOS...

ME BOY CAMERA

Nintendo no deja de sorprendernos. La última es que va a convertir vuestra portátil en una cámara de fotos digital con la «Game Boy Camera», un accesorio que multiplicará sus posibilidades de diversión. A continuación descubrimos el nuevo invento de la gran N.

Ya que os hemos hablado de las posibilidades que ofrecerá la «Game Boy Camera», ahora nos toca hacerlo sobre su media naranja. Se trata de la «Game Boy Printer», una impresora que se venderá aparte y pondrá sobre papel vuestras mejores fotos. Con ella se completará el equipo perfecto que va a convertir vuestra portátil en algo totalmente distinto.

Pero la «Printer» tendrá detalles que conviene explicar, porque ella también guarda alguna que otra sorpresa. **Su tamaño, por ejemplo. Tendrá una talla minúscula** si tenéis en cuenta la función para la que ha sido diseñada. Apenas será igual de alta que la consola, aunque sí que doblará su grosor. Sin embargo, nada que os impida meter Game Boy, cámara e impresora en una mochila y **transportar el "kit" cómodamente a todas partes.**

La impresora será el complemento ideal para sacarle todo el partido a la «GB Camera».

La «Game Boy Printer» se unirá a la consola mediante un cable, y funcionará con pequeños rollos de papel que servirán para imprimir unas **cien fotos cada uno.** Y como en Nintendo piensan en todo, habrá rollos de repuesto para que podáis reemplazar el que se os agote.

En cuanto a la calidad de la impresión, nosotros nos hemos liado a "inmortalizar" a todo el que se acercaba a nuestra mesa de trabajo, y después se la pasábamos a papel como recuerdo. Pues bien, os aseguramos que hasta ahora no ha habido la más mínima queja. **Lo que existe en la realidad es lo que va a salir en el papel.** Seguro que os sorprenderá.

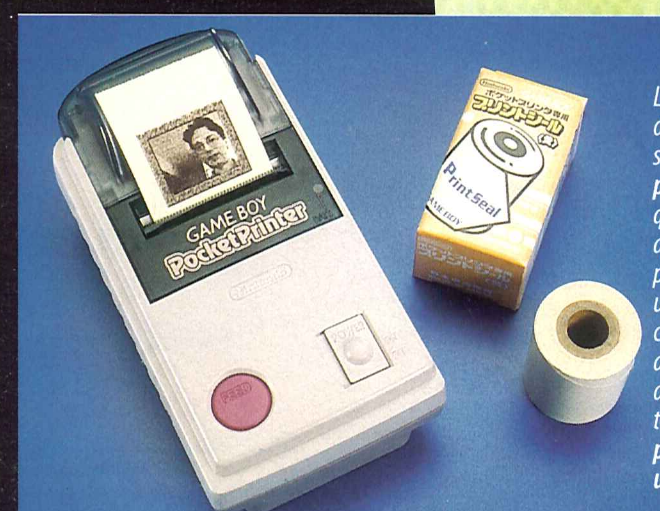


La «Game Boy Printer» también se ***puede conectar a un Super Game Boy****, aunque de momento sólo en Japón, porque nuestros adaptadores no tienen entrada para conectar el cable que los une.*

...Y UNA MÁQUINA QUE LAS IMPRIME

GAME BOY PRINT

También os estaréis preguntando por el **tamaño de las fotos**, que tendrán aproximadamente **las mismas proporciones que un sello de correos.** No como para ponerlas un marco de madera y colgarlas en la pared de la habitación, pero suficiente para decorar vuestra carpeta de apuntes, si os apetece, con las mejores imágenes que hayáis tomado. Y para el final hemos dejado otro de los detalles por los que va a merecer la pena hacerse con la «Game Boy Printer»: resulta que el papel será adhesivo, así que **podréis pegar las fotos** en cualquier sitio que se os ocurra. Otra buena idea más para el que seguro va a ser el **juguete del verano.**



La "munición" de la impresora son unos rollos de ***papel adhesivo*** *que se venderán aparte. Así podréis comprar uno nuevo cuando se os agote el anterior, aunque cada uno tendrá* ***espacio para imprimir unas cien fotos.***

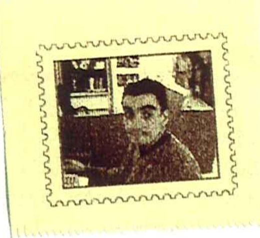
Tu álbum de fotos privado

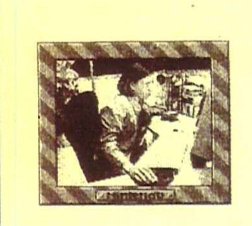








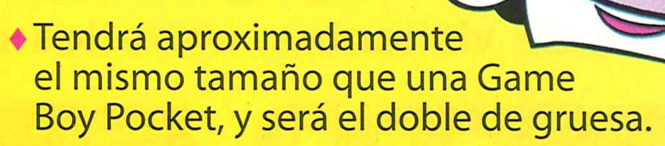


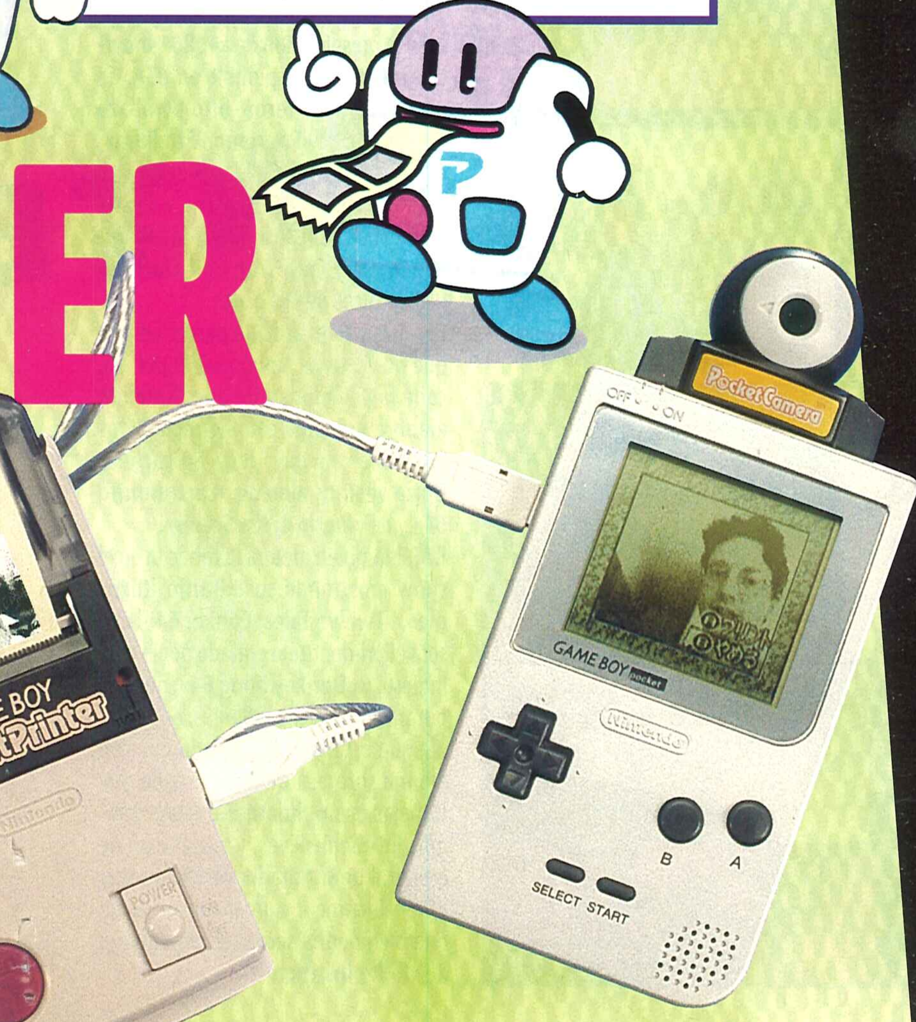


*Las fotos que saquéis por la impresora tendrán un **tamaño y formato similares al de un sello de correos.** La **calidad de la impresión será bastante alta,** y como el papel es adhesivo, podréis **decorar cualquier cosa** que se os ocurra con ellas.*

El poderío de la «Printer»

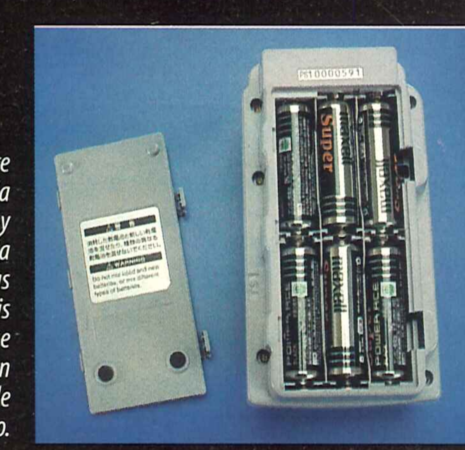
- Se venderá aparte de la «Game Boy Camera».
- Tendrá aproximadamente el mismo tamaño que una Game Boy Pocket, y será el doble de gruesa.
- Funcionará con 6 pilas AA, que garantizarán batería para imprimir unas 1000 fotos.
- Utilizará un rollo de papel adhesivo.
- La velocidad de impresión será de unos 13 segundos por foto.
- Cada rollo de papel tendrá capacidad para imprimir unas 100 "instantáneas".
- Todo está previsto: podréis comprar rollos de recambio cuando se os acabe el papel.







Aquí tenéis el "kit" completo. Ya veis que su tamaño es tan reducido que podréis llevarlo con vosotros a cualquier parte.



Esta es la parte de atrás de la «Game Boy Printer». En ella van colocadas las pilas, seis baterías AA que garantizarán varias horas de funcionamiento.

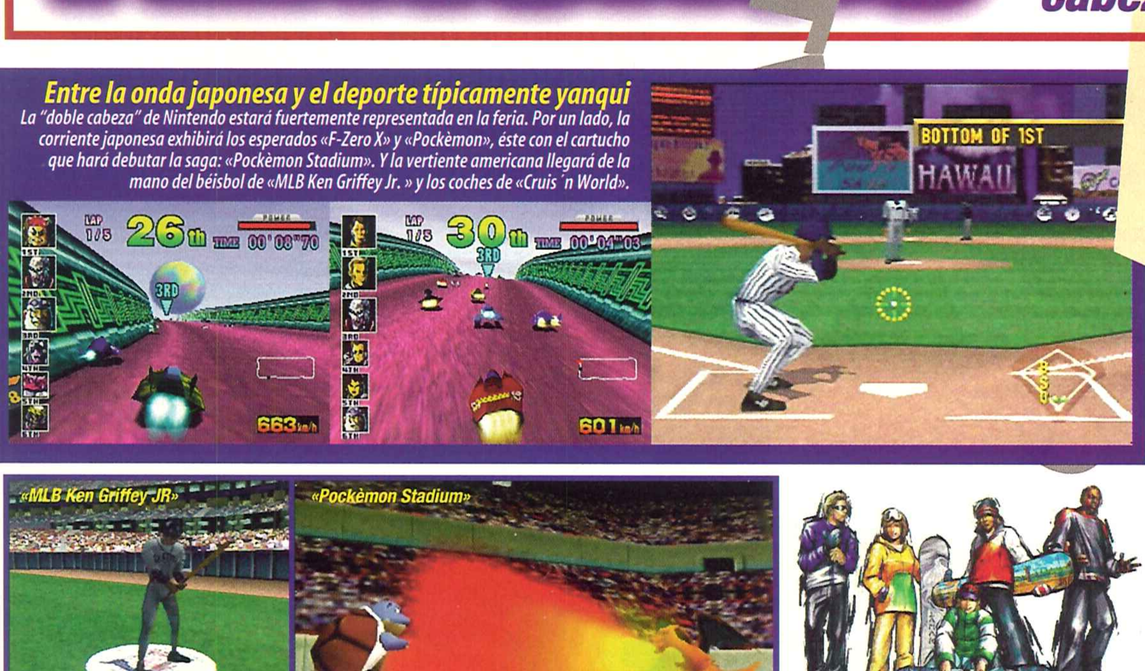
27-30 MAYO. CITA EN ATLA

La feria de videojuegos más grande del mundo está a punto de abrir de nuevo sus puertas. La edición 1998 del E3 (Electronic Entertainment Expo) congregará a las mejores compañías del sector, y a miles de visitantes, entre los días 27 y 30 de mayo en el Georgia

ESTO ES LO QUE ES

Nintendo

El mejor cartel, con RARE siempre a la cabeza



Entre la onda japonesa y el deporte típicamente yanqui

La "doble cabeza" de Nintendo estará fuertemente representada en la feria. Por un lado, la corriente japonesa exhibirá los esperados «F-Zero X» y «Pockèmon», éste con el cartucho que hará debutar la saga: «Pockèmon Stadium». Y la vertiente americana llegará de la mano del béisbol de «MLB Ken Griffey Jr.» y los coches de «Cruis´n World».

«MLB Ken Griffey JR»

«Pockèmon Stadium»

«MLB Ken Griffey JR»



Nintendo suele dar la campanada en el E3, así que ¿por qué no mostrar su 64DD?



«Pockèmon Stadium»



«1080º Snowboarding»

«F-Zero X»

La gran N hará debutar al menos **10 títulos** en la feria de Atlanta. Y se supone que todos ellos jugables. Es seguro el **estreno "occidental" de una versión casi completa de «Zelda 64»**. Sólo por eso merecerá la pena el viaje. Junto al gran Link, está confirmada la presencia de **«F-Zero X»**, **«MLB Ken Griffey Jr.»** y **«Cruis´n World»**.

En formato cartucho esperamos también la presentación de **«1080º snowboarding»**, ya disponible en USA, de **«Bomberman Hero»**, otro bombazo de Hudson, de **«Pockèmon Stadium»**, ese cartucho-DD de ida y vuelta que finalmente llegará en eprom, y de una sorpresita "golfística" llamada **«Waialae Country Club True Golf Classics»** de los chicos de T&E Soft.

Por otra parte, aunque parece seguro que no veremos ningún 64DD por allí, cabe la posibilidad de que Nintendo elabore un vídeo con algunos de los lanzamientos que tiene en cartera. Quizá veamos algo de **«Earthbound 64»** y de **«Mario Artist Series»**.

RARE también meterá la cabecita en el show mostrando sus **«Banjo-Kazooie»**, **«Twelve Tales: Conker 64»**, que será el primer título editado por la casa inglesa, y **«Donkey Kong 64»**, que debutará en cartucho. Además, es probable que esta gente se desmarque con alguna sorpresa de lujo. Se sabe que trabajan en un **shooter 3D** sobre el engine de «GoldenEye», y que acaban de empezar un **simulador de coches** tipo «Gran Turismo», y un arcade de lucha que bien podría ser la tercera entrega de **«Killer Instinct»**.

NTA CON LOS VIDEOJUEGOS DEL FUTURO.

World Congress Center de Atlanta (USA). La cita va a ser este año histórica, así que para que no os perdáis ni lo más mínimo vamos a ir preparando el terreno avanzándoos los juegos que más van a dar que hablar en este show de todos los shows.

SPERAMOS DEL E3

A la sombra de TUROK 2, que no es poco — Acclaim

«**Turok 2**» no sólo será la estrella indiscutible de Acclaim, sino además una de las que más brillará en el show. Hay tantísimas ganas de saborear la primera versión jugable de este "crack" que ya os apostamos que el de Acclaim será uno de los stands más visitados de la feria. Para que vayáis abriendo boca hemos incluido unas cuantas pantallas "nunca vistas" de «Turok 2». De paso podéis apreciar que le queda ya muy poco para estar a punto...

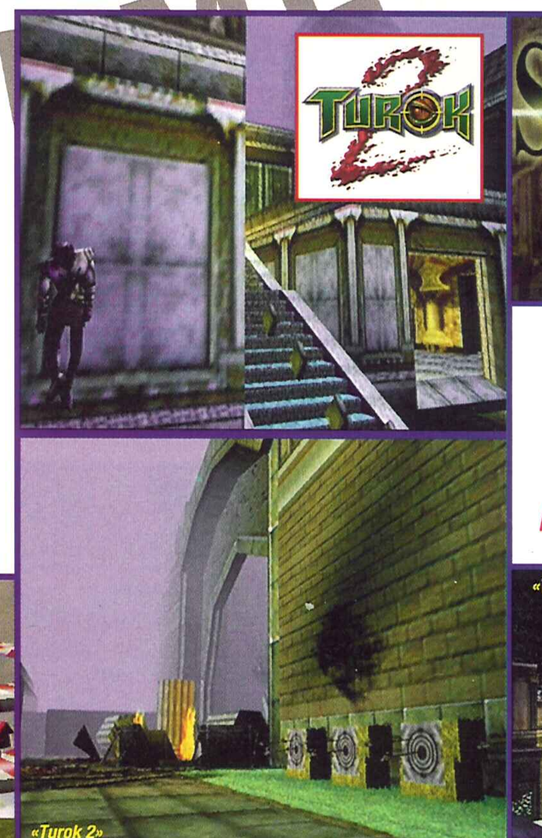
El espectáculo de Acclaim continuará con la presentación a todo tren de «**Forsaken**», uno de los juegos más explosivos del año, y de, ¡alucinen!, «**Extreme G 2**», cuyo desarrollo parece bastante avanzado. «**Iggy´s Reckin´ Balls**», la divertida mezcla de plataformas-carreras, también ocupará espacio de privilegio. Y esperamos ver una copia terminada del famoso «**Football**», si es que finalmente deciden seguir adelante con él.

Dedicados casi en exclusiva al público yanqui se dejarán ver por allí los «**NFL QBC ´99**», «**All Star Baseball ´99**», y el recién firmado «**South Park**», conversión a N64 de una de las **telecomedias americanas de más éxito**.

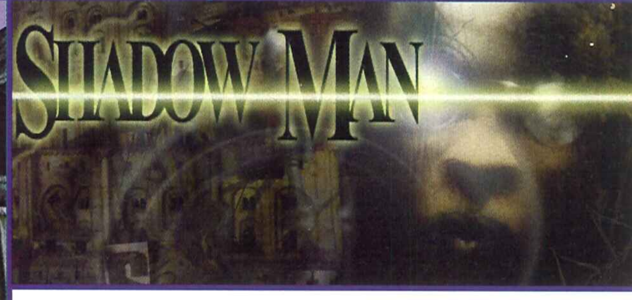


De Londres a Texas en un abrir y cerrar de pantallas

La conexión UK-USA funciona en Acclaim. Mientras Probe e Iguana trabajan en Inglaterra en cosas tan interesantes como «Shadowman», que finalmente estará en cartucho, «Forsaken 64» y «Extreme G 2», Iguana West avanza en el desarrollo de «NBA Jam ´99» y da los últimos retoques a la secuela del año: «Turok 2».



«Turok 2»



La presentación de «Turok 2» hará del stand de Acclaim el más visitado del show





«Reckin´ Balls»



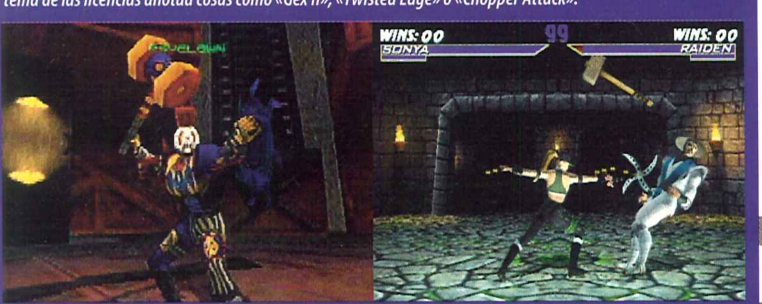
«Turok 2»

Midway

Producción en masa, pero con control de CALIDAD

Entre conversiones, recreativas y licencias

Precisamente uno de los platos fuertes de Midway para este show es «Mortal Kombat 4», una conversión de su propia recreativa de lucha. «Off Road Challenge» y «California Speed» también proceden del arcade. Y en el tema de las licencias anotad cosas como «Gex II», «Twisted Edge» o «Chopper Attack».







Muchos juegos, pero todos buenos. La idea de Midway para este E3 pasa por cubrir todas las parcelas con títulos sobresalientes. Ya han demostrado lo que pueden hacer en el terreno de la lucha, también en el de los "car racing games", e incluso ahora nos tienen reservada alguna sorpresa en forma de aventuras. Seguramente su **«Mortal Kombat 4»** será el título que congregue a mayor cantidad de fans. Estará jugable, o eso nos han prometido, y será prácticamente igual que la recreativa. Ya os contaremos cuando nos echemos unas partiditas. Otro de lucha que promete bastante es **«B.I.O.Freaks»**, un desarrollo de Saffire que contará con los personajes más horripilantes y salvajes jamás concebidos.

En la parcela de acción Midway nos tiene preparados unos cuantos cartuchos que harán las delicias del personal. A saber: **«Chopper Attack»**, conversión occidental del «Wild Choppers» de Seta: una cosa de helicópteros bastante interesante, y **«Duke: Time to Kill»**, la nueva aventura de Duke esta vez con perspectiva en tercera persona.

Los juegos de coches estarán representados por **«Off Road Challenge»**, un cartucho todoterreno conversión también de recreativa; **«Rush 2»**, la segunda entrega del polémico arcade de carreras; y **«California Speed»**,una licencia adquirida hace pocos días.

Termina el espectáculo con **«Twisted Edge»**, el juego de snowboard que ha desarrollado Boss Game, y con la sorpresa que comentábamos antes: nada menos que **«Gex II:Enter the Gecko»**, una alucinante aventura tridimensional que seguro arrasará en 64 bits.

La oferta de Midway será de las más variadas del show

Konami

Un espectáculo de NOVEDADES, sin fecha determinada



La cosecha de Konami para el 98-99 promete joyas inigualables, de las que exigen paladar... y un poco de paciencia. Las informaciones que han ido llegando sobre los juegos que pueden estar listos para el E3 hablan de sólo dos "novedades" en cartel: **«ISS 98»**, el fútbol del que ya os hemos dado buena cuenta en la revista, y **«Deadly Arts»**, ya disponible en Japón como **«GASP»**, cartuchito de lucha con muchas pretensiones jugables. Las grandes dudas están en los otros tres títulos que nadie sabe con seguridad si aparecerán por allí. Hablamos de tres genialidades, dos muy conocidas y una que ha llegado en plan sorpresa. Las "conocidas" son **«Hybrid Heaven»** y **«Castlevania 64»**, y la sorpresita se llama **«Survivor:Day 1»** y tan alucinados como estáis vosotros nos quedamos aquí cuando lo supimos. ¿De qué irá? Habrá que esperar al show...

Este año se presentarán por fin los grandes juegos de Konami





Los nuevos y los que se hacen esperar



Este año será por fin el de las "realidades", porque ya estábamos hartos de tanta promesa. Se supone que llegarán «Hybrid Heaven» y «Castlevania 64», y además degustaremos lo que trae «GASP».

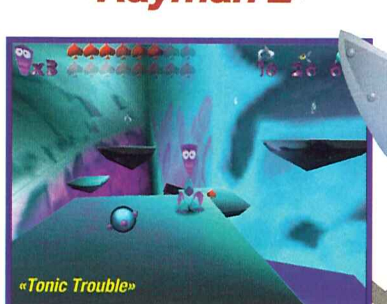
RAYMAN y Tonic Trouble anuncian muchas emociones

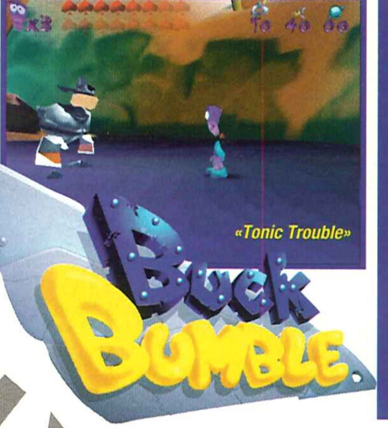


La compañía francesa está decidida a atacar a tope en Nintendo 64. Y como prueba, anotad que ya tenemos cita con ellos para la **presentación en rigurosa exclusiva de la segunda entrega de «Rayman»**. Por fin el personaje más emblemático de UBI va a dar el salto a los 64 bits poligonales, y a buen seguro que salimos alucinados del show sabiendo como sabemos de qué es capaz este personaje.

En el mismo stand, y procurando no dejarse eclipsar por lo de «Rayman», los franceses dejarán correr las versiones jugables de «**Tonic Trouble**», que ya hemos definido como la primera aventura inteligente que aparecerá en una consola (además de escandalosamente divertida y mejor hecha), y de «**Buck Bumble**», el "shooter" de insectos que programan los chicos de Argonaut (nada más y nada menos).

UBI va a morder en N64, y ya tiene todo a punto para «Rayman 2»


«Tonic Trouble»


«Tonic Trouble»



La sorpresa se llama Buck Bumble
Es más un hecho que una sorpresa, pero desde luego nos pilló por la espalda cuando UBI anunció que ¡casi estaba terminado! Este pedazo de juego de los Argonaut estará con seguridad luciendo en el E3.

Especialistas en AVENTURAS y otros "best-sellers" — Infogrames



Muchos candidatos al "título"
«Mission:Impossible» se ve como número 1 de la lista, pero otros títulos de la misma compañía («Space Circus», «Jest», «Looney Tunes») se lo van a poner difícil.

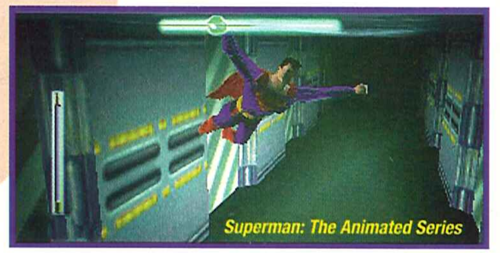
Las compañías europeas están de moda, y entre ellas Infogrames, formando tándem con Ocean, es la que se lleva la palma por aquello de estar últimamente en el candelero. Menuda la que preparan estos chicos. Empezando por la presentación oficial de «**Mission: Impossible**», número 1 en la lista de los juegos más buscados en USA, y terminando por el destape de la versión 64 de «**V-Rally**». No van a tener sitio en el stand para tanta gente. Claro que la cosa no termina ahí, ni mucho menos.

Aún hay tres juegos de lo más atractivo esperando tras la barrera. El primero es «**Space Circus**», una aventura 3D de corte desenfadado y divertido que está casi a punto de caramelo; el segundo es «**Jest**», un desarrollo de Ocean también en plan aventurero, bañado en originalidad, frescura y mucho sentido del humor; y el tercero es una cosa de los «**Looney Tunes**», el debut de la licencia de la Warner en 64 bits, que va de locas carreras por circuitos tridimensionales. Y sólo será el principio...

Super, SUPERMAN, y super, super promesas



Lo más super de Titus será, claro, «**Superman:The Animated Series**». Los fans del superhéroe claman ya por la aparición de un juego que va a suponer la confirmación de Titus en N64, tras su «Automobili Lamborghini». Las últimas pantallas que han llegado a nuestra redacción dejan claro que podemos esperar lo mejor: estarán todos los villanos, habrá un buen cóctel de aventura y lucha, el aspecto gráfico de Superman será inmejorable... Ahora que ya que hemos sacado el tema "gráfico", Titus presentará un superjuego de ajedrez que brillará especialmente por su aspecto: «**Virtual Chess 64**» llegará jugable a la cita del E3. Lo que no está tan claro es que los dos últimos anuncios de la compañía gala aparezcan en el stand, ni siquiera en video. Hablamos de «**Roadsters**», un juego de coches en el que pilotaremos BMW Z3, Porsche Boxter y otras delicias similares, y «**Blues Brothers 2000**», la adaptación de la película que está en manos de los chicos de H20, bien conocidos por su «Tetrisphere» y sus acordes cañeros.


Superman: The Animated Series



Ya están hechos
Titus se va asentando en el terreno N64. Y el futuro se anuncia más que prometedor. Tras «Lamborghini» es el momento de que exploten los «Superman», «Virtual Chess», «Roadsters»...

Nintendo 64 / Acclaim (Iguana) / 96 Megas / Shoot'em up / Junio-Julio

El mayor desafío tecnológico de todos los tiempos

Hemos seguido el proceso de desarrollo de «Forsaken» casi, casi desde el principio. Fuimos a ver el juego cuando aún estaba en pañales, os hemos contado su evolución desde la "agenda" especial que ha aparecido en los últimos números, le hemos dedicado muchas páginas, hemos probado betas, en fin, que ya deberíamos estar "curados de espanto" con el juego de Acclaim. Pero cuál sería nuestra sorpresa que al conectar el cartucho casi acabado hemos saboreado de nuevo la sensación del que se enfrenta a algo formidable por primera vez. Esto es «Forsaken». Un auténtico desafío para tu N64.



FORSAKEN

LOS MODOS DE JUEGO

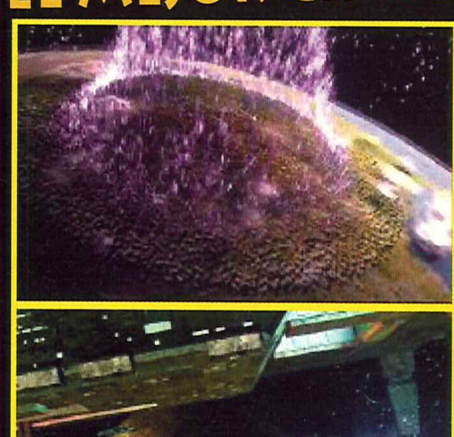


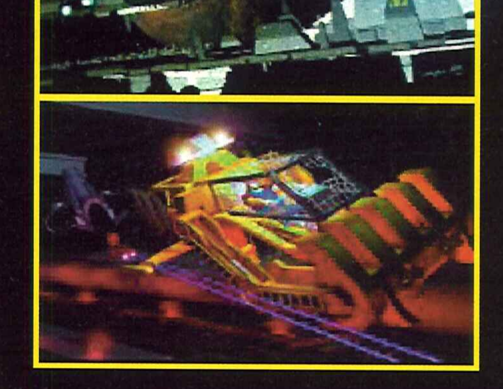




*Habrá tres grandes modos de juego a vuestra disposición. Si estáis solitos podréis elegir entre el **"single player"**, o modo aventura, y el **"battle"**. Y si jugáis acompañados, nada mejor que dar caña al **"multiplayer"**. Lo normal es empezar por el aventura, entre otras cosas porque **el "battle" no se abre desde el principio**, o al menos eso ocurre en nuestra "beta". Ahora que cuando lo descubráis, vais a saber lo que es bueno, con encarnizadas batallas a cara de perro entre todos los piratas de turno.*

EL GUIÓN DE FORSAKEN COMO EL MEJOR CINE DE CATÁSTROFES





*Pobres hombres. Reforzaron el sistema de satélites, jugaron a la Guerra de las Galaxias y confiaron en los ordenadores para mantener a raya a los invasores alienígenas. **La Tierra estaría a salvo de la amenaza exterior… pero no de la interior.***
*Durante años, los físicos más prestigiosos habían estado escudriñando los **misterios de la materia**. Los avances eran cada vez más impresionantes, hasta que por fin descubrieron cómo manipular las partículas en su estado más básico. El primer experimento fue también el último. Desencadenó una **incontrolable reacción que abrió las entrañas de la Tierra**. Tras unos días agonizantes, **la raza humana fue exterminada**. Y el **planeta se convirtió en una "cáscara" sin vida**. La noticia corrió como la pólvora por todo el Universo, hasta llegar a los oídos del **Alto Senado de la Teocracia Imperial**, una especie de superconsejo de la galaxia, que declaró el **sistema "condenado"** y envió sus tropas a proteger lo poco (y valioso) que quedó en pie. Ahí es donde entramos nosotros en el papel de **cazarrecompensas, piratas espaciales**. A lomos de **naves antigravedad cargadas de armamento** combatiremos contra las fuerzas del Senado para alzarnos con las glorias de una civilización perdida. **Pero sólo unos pocos conseguirán el triunfo, los demás tendrán que conformarse con una muerte lenta…***



El primer enfrentamiento con un jefe de categoría llegará muy pronto. Derrotar a Exogenon será cuestión de no asustarse con su aspecto.



En general, las fuerzas enemigas serán engendros metálicos de formas irreconocibles, máquinas de guerra diseñadas para liquidaros.

Empezaremos por decir que «Forsaken» es un **"shoot´em up" subjetivo que se desarrolla en un entramado de laberintos en 3D**. Se supone que esa estructura es la Tierra, o lo que ha quedado de ella tras el Apocalipsis; nosotros **pilotamos unas motos antigravedad cargadas de armas** y nuestro objetivo es **cumplir una serie de misiones** que pasan ineludiblemente por furiosos combates con las fuerzas militares de defensa.

La idea de **Iguana** ha sido trasladar toda la carga de acción de los **clásicos "shooters" en 2D a un universo tridimensional**, incluyendo a su vez ciertas dosis de **estrategia/inteligencia** que capturarán al jugador sin remisión. Nos enfrentaremos a **cinco tipos de misiones a lo largo del juego**: Recoger objetos, defensa, destrucción, limpiar la zona y jefes finales. Antes de iniciar cada nivel, la CPU nos comunicará el objetivo final, aunque **la esencia básica en todos ellos será exprimir los lasers al máximo** y recoger todas las armas/items que andan desperdigadas por los escenarios.

El despliegue técnico es extraordinario

Es difícil hacerse a la idea de lo que «Forsaken» pone ante nuestras manos sólo "hablando" de lo que podemos encontrar o incluso echando un vistazo a las pantallas. Hay que jugar para darse cuenta de que **estamos ante algo absolutamente novedoso** que supone un **desafío tecnológico** para Nintendo 64. Fijaos por ejemplo en la complejidad de los escenarios. El planteamiento y la construcción de las **texturas da una solidez increíble** a los decorados, y refuerzan el **ambiente de oscuridad y misterio** en el que nos vamos a mover. Los **juegos de luces en tiempo real y las explosiones**, de lo mejor que hemos visto (muy a nuestro pesar, porque la consola está diseñada precisamente para esto…), inciden también en ese doble aspecto: **tecnológicamente superiores y de una concepción 100% original**. El redoble de tambor lo dan los movimientos: **suavidad y velocidad** como nunca hemos saboreado en un arcade 3D de este tipo. Los desplazamientos de la motonave se producirán sin alterar en lo más mínimo la consistencia de los decorados. Y en mitad de una lucha a láser limpio sin cuartel, la agilidad que ofrece nuestro carruaje es digna de una consola superior. Pero hay un hecho rotundo que confirma que **esta versión estará por encima** del resto de Forsakens ►►

que lanzará Acclaim. La acción se desarrolla por defecto a perspectiva subjetiva, pero **existe la opción de combatir con nuestra moto en pantalla, casi en tercera persona**. Con la misma suavidad de movimientos, con la misma agilidad de reacciones. Aparecerá **enorme y poderosa, haciendo uso de un efecto de transparencia** brutal. Y aunque quizá no nos sumerja en la batalla tan profundamente como la vista subjetiva, el despliegue técnico será como para quitarse el sombrero.

La demostración de técnica no queda ahí. Como lo de traducir los textos a nuestro idioma no se hace con demasiada frecuencia en los juegos para Nintendo, hay que decirlo cada vez que ocurre. Y aquí **todo estará en perfecto castellano**, excepto eso sí, las voces, aunque la verdad es que no lo vamos a echar de menos. Casi mola más escuchar el "SOLARIS" en perfecto inglés, meloso y clarito. Profundizaremos más en estos aspectos técnicos en los próximos números, así que todos tranquilos.

Promete ser uno de los cracks del año

Ahora es momento para avanzaros en breve otras cosas con las que os vais a encontrar en el juego. Empezamos por los **pilotos, ocho, a cada cual más animal**, aunque en principio no disponen de arsenal propio. Si acaso notaréis las diferencias en la capacidad para hacer giros y desplazamientos más bruscos. Otro tema: el **nivel de inteligencia artificial**, que por supuesto es altísimo. Los enemigos no siguen un patrón de conducta, sino que reaccionan de forma diferente según cada situación. Más. Vuestra **progresión a través de los niveles del juego estará en función de lo que hayáis conseguido** y cómo lo hayáis hecho. Se irán **abriendo rutas diferentes hasta un total de treinta distintas**, cada una con su set único de misiones y objetivos.

La versión 64 bits de «Forsaken» promete ser uno de los cracks del año. Desde luego **será el mejor shooter de todos los tiempos**. Los chicos de Iguana UK han hecho un trabajo memorable, y nosotros sólo estamos deseando que llegue el día D a la hora H para tenerlo en nuestras manos. Seguro que por todo lo que habéis leído, vosotros también. Ya falta muy poco. Unos días de nada, no perdáis los nervios...



Cada una de las diferentes rutas de juego están salpicadas de grandes jefes que por sí solos completan una fase. Acabar con éste, que es de los más avanzados, pondrá el final a vuestros pies.

ESTOS 8 PERSONAJES SON LO PEOR DE CADA CASA

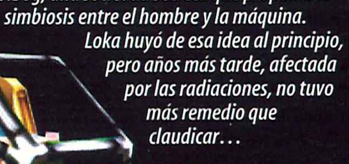
***Cobardes y pusilánimes, abstenerse por favor de acercarse hasta aquí.** Mejor que **no sepáis a qué tipo de gente tendréis que dirigir en «Forsaken»**. Que no sepáis que la **mitad de vuestros pilotos son asesinos**, y la otra mitad se la rifan **estafadores, buscavidas y bocharrines**. Por esta vez pásate al lado demoníaco del espejo, y disfruta de estas 8 calamidades.*



LOKASENNA. Procede de una colonia marciana, y ha pasado toda su vida trabajando en una mina. Allí entabló contacto con una organización llamada Pro:Bog, una sociedad secreta que proponía la simbiosis entre el hombre y la máquina. Loka huyó de esa idea al principio, pero años más tarde, afectada por las radiaciones, no tuvo más remedio que claudicar...



LA JAY. Un tío pintoresco, cuyo único "pecado" es ser un presumido de narices. Es surfero, dice, y ha ido dando tumbos de ola en ola durante toda su vida. No le preocupa lo que tenga que hacer, sólo lo bien que salga cuando lo esté haciendo.





TRUCKER. Su máxima es "un hombre vale únicamente la carga que está transportando", y la suya es muy grande. Nació en el remolque de un 18 ruedas y ha pasado toda su vida en la carretera. Es muy violento, especialmente cuando bebe...



BEARD. Cuerpo y alma de "motero", que vive al límite y que a la vez es colega de sus colegas. Y buena prueba de ello es que no ha abandonado a su amigo Mad Dog McCoy, muerto hace tiempo por la policía. ¡Le lleva en el sidecar de su Brough Superior 199! Mejor McCoy muerto que ningún McCoy.



EARL SLEEK. El personaje más enigmático del grupo. Se sabe que siente una atracción absoluta por las joyas, que ha extendido sus tentáculos por todos los planetas y que no ocurre nada sin que él lo sepa. Una buena pieza, que saca bocado de todo.



CLARK CULVER. Otro con máxima: ¿para qué trabajar por dinero cuando puedes robarlo? Buscado por la ley en todos los planetas de la galaxia, Culver siempre se las apaña para burlar a la justicia. No hay nada que no pueda hacer por dinero. Pero nunca bajará sus humos.



NIM SOO SIN. Hábil con los cuchillos, mejor aún timando a la gente. Trabajó en una especie de circo, y ahora se dedica a explorar mundos abandonados en busca de tesoros que vender puerta a puerta. Su próximo destino es la Tierra...



FOETOID. Una mutación genética. Sin conciencia y sin moral. Sus creadores le abandonaron en cuanto se dieron cuenta de lo horrible del experimento. Años después, su cuerpo de saurio busca venganza, así que la humanidad tiene algo muy importante de lo que preocuparse a partir de ahora...

Lo mejor de «Forsaken» es la velocidad y agilidad con que desplaza sus polígonos. No hay ningún juego que mueva las texturas con tanta solidez presentando estos efectos de luz



Como en una aventura más, para abrir puertas tendremos que hacer algo antes. Por ejemplo, cargarnos a todos los enemigos de la sala...

LASERS, BOMBAS, MINAS, MISILES...



El arsenal de Forsaken puede llegar a ser muy completo, pero por supuesto empieza flojo. Vamos, con un láser y un tipo de misil. Desperdigados por el mapeado encontramos **16 iconos de armas**, entre **"guns", misiles y minas**. Hay por ejemplo **siete tipos de iconos de "guns"** o lasers. Hablamos de iconos porque no todos son armas realmente, sino que algunos **sólo potenciarán lo que tenemos**. Hay además **seis de misiles, por sólo tres de minas.**





Para acabar con un bicho de este tamaño no os quedará más remedio que emplear una buena estrategia. El láser no dura para siempre y el escudo se va a la de tres, así que, ¿por qué no dar marcha atrás y buscar refuerzos?





Un cristal bloquea la entrada a una sala cargada de items. ¿Cómo entrar? Qué tal dando la vuelta...



Os las veréis en mitad de estrechos corredores mientras una pequeña torreta os fríe a disparos.



La complejidad y presencia de las texturas ofrece una solidez ilimitada al conjunto.

¡ESTO HACE BOOOM!





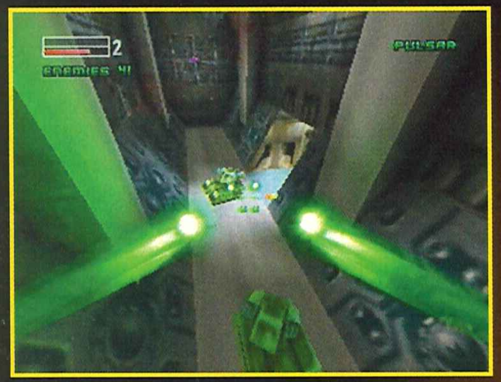




Forsaken ha conseguido explosiones de placer... Mola más ver estallar a los demás, pero **incluso nuestra destrucción merece la pena.**

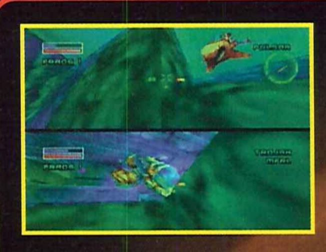


En algunas misiones nos veremos obligados a atacar para defendernos. Bueno, no exactamente a nosotros, sino a un extraño transporte que debe llegar sano y salvo hasta su objetivo. No, no será nada fácil.



En la parte superior izquierda de la pantalla aparecerá un contador con el número de enemigos que aún permanecen vivos en ese nivel.

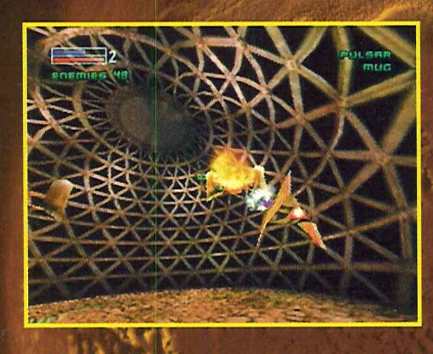
MULTIJUGADOR, EL MODO MÁS "CALIENTE"





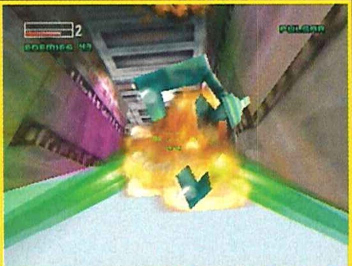


Será como jugar al ratón y al gato, pero en plan serio, más intensamente. A dos, tres o cuatro naves a la vez, los **cazadores se sentirán cazados y el juego seguirá evolucionando con la misma agilidad** y solidez.




En cualquier rincón de cualquier nivel podréis alucinar con el perfecto juego de luces y explosiones que os ofrecerá «Forsaken». Sin duda será uno de los aspectos más atractivos del juego, pero no el único.

No todos los niveles de «Forsaken» nos obligarán a destruirlo todo, también tendremos que colocar bombas y huir, proteger centros de defensa...




Cuidado con algunas explosiones. Si os pillan demasiado cerca, pueden acabar con vosotros.



Este será el aspecto de los items/power-ups que os encontraréis desperdigados por los escenarios.







Arriba, abajo, derecha, izquierda... el entramado de túneles se abrirá en cualquier dirección.



Es posible aumentar o reducir el tamaño de la mirilla de nuestra moto en la pantalla de opciones.

¡¡EN TERCERA PERSONA!!





La versión de N64 ofrecerá como opción la posibilidad de **jugar con nuestro personaje en pantalla,** con una vista en tercera persona sobre efecto de transparencia. **No busquéis esto en otras versiones.**

Antes de estar siquiera a la venta, «Forsaken» se ha ganado a pulso una aureola de prestigio que ya ha elevado por las nubes sus posibilidades reales de éxito



La decoración de los escenarios oscila entre la vanguardia más absoluta y el arte egipcio.

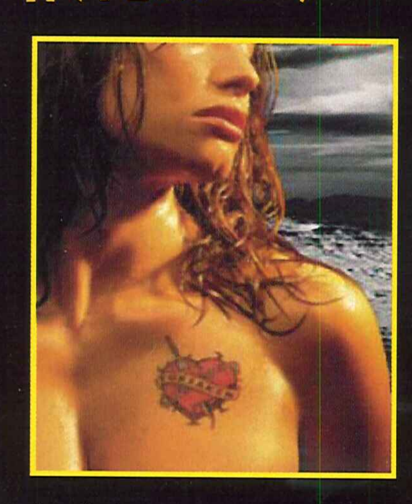


Ahí donde los veis, estos extraños diamantes son "llaves" que hay que presionar para abrir puertas.



Cuando nos fulminan, todos nuestros items quedan a disposición de las otras naves. Mala suerte...

INTERNET, PARAÍSO FORSAKEN



*Estas dos imágenes tan sexys protagonizan la **campaña de publicidad** americana de «Forsaken», y por si queréis echarlas un ojo están en el web oficial del juego (**www.forsaken.com**). Allí también veréis cosas muy jugosas, y un montón de links a otras páginas.*





*La web de Forsaken se abre con una **espectacular cuenta atrás** que termina con el **calendario** que tenéis arriba. Día a día, la gente de Acclaim se ocupa de que no os olvidéis del día D.*

BIENVENIDOS AL REINO DE LA LUZ













*El **mundo de Forsaken es oscuro y siniestro**, pero cuando la luz se revela el espectáculo que surge es maravilloso. El **tratamiento de la luz en este juego es absolutamente bestial**, tanto la que domina los decorados, de **fuente RGB**, como la dinámica que acompaña las explosiones o el lanzamiento de misiles. **Brillos, resplandores** y otros miles de efectos lumínicos os asombrarán...*

FORSAKEN A LO LYLAT WARS









*Antes de iniciar cada misión, el alto mando nos comunicará nuestros objetivos. **De la forma de cumplirlos, del porcentaje de impactos** y del tiempo invertido dependerá nuestro avance: hay **tres rutas disponibles**, y cada una propone recorridos y hasta enemigos diferentes.*

Game Boy / 4 Megas / Infogrames / Carreras / Junio

Se necesita piloto de pruebas para furioso arcade de carreras

Acertamos de pleno con las predicciones que publicamos en el número anterior. La eprom de «V-Rally» que tenemos en las manos nos ha demostrado hasta dónde puede llegar la Game Boy en cuestiones de velocidad, precisión y tecnología. El juego es una bala y también una excelente versión de uno de los simuladores de coches más prestigiosos.



V-Rally» llega a Game Boy transformado en un **arcade rápido de mentalidad divertida.** Por el camino se ha dejado el condimento simulación del original de PS-X, que exigía un par o tres de "masters" con Sáinz para ganar algo, pero no la parte realista de la jugada. Lo notaréis en el **comportamiento de los coches, que externamente será similar a los de los rallys de verdad**, con sus derrapes, contravolantes, golpes y vuelcos cuando nos salimos de la calzada, aunque el manejo resultará mucho más fácil. **El sonido también contribuirá a meternos en la carrera.** El motor rugirá cuando subamos de revoluciones, se notará el cambio de marcha, se oirá el chirriar de los frenos y cantarán los castañazos y la arruga de la chapa.

Pero **lo que mas os llamará la atención de «V-Rally» será la velocidad a la que se mueve todo**, especialmente la carretera. Decir que el juego corre a **60 frames por segundo** suena frío y además no te haces a la idea. Hay que verlo, fijarse en el desplazamiento del scroll y luego controlar el vehículo. Es una pasada. No veréis nada más rápido. ¿Que cómo han conseguido esa sensación de velocidad? Pues **generando la pista en tiempo real, en 3D, y ayudándose del veloz paso de las líneas a los lados.**

Competir en un rally de verdad

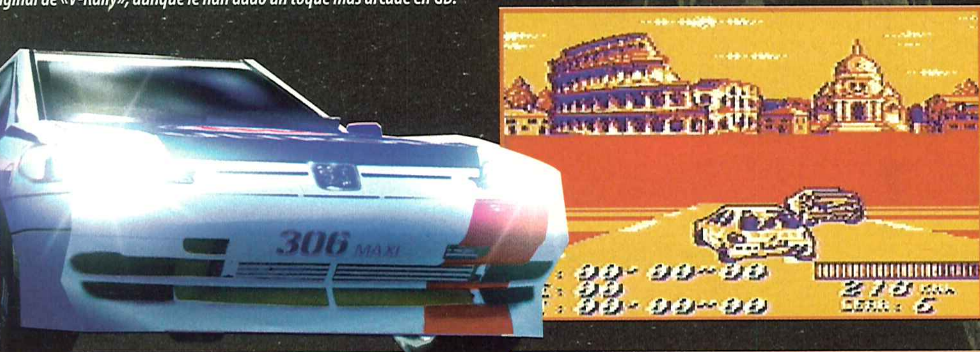
Claro que este «V-Rally» será mucho más que la velocidad. Participaremos en **diez rallys oficiales** del Campeonato del Mundo a través de **dos modos de juego: arcade y campeonato.** En el primero, los circuitos se dividirán en tres categorías: fácil (2 circuitos), normal (3) y duro (5), aunque al principio sólo podréis entrar en el más asequible. El tiempo será el factor importante, puesto que tendréis que atravesar los "check-points" dentro del límite establecido. Mientras, en el campeonato afrontaréis los diez recorridos del tirón a condición de que quedéis entre los tres primeros en cada rally. Las **pistas serán diferentes para cada modo de juego**, lo que supone que habrá dos recorridos por competición.

Respecto a los coches, podremos elegir entre pilotar un **Ford Escort WRC, un Subaru Impreza, un Peugeot 306 Maxi y un Mitsubishi Lancer**, que sustituye al Ibiza Kit-Car planteado al comienzo del desarrollo. Cada coche tendrá sus características técnicas y por tanto su propio comportamiento en carrera.

El equipo que trabaja en «V-Rally» está ilusionadísimo con el proyecto, y cada vez más sorprendido con lo que está consiguiendo. A falta de perfilar algunos detalles, el juego promete diversión, jugabilidad y ventas. **Será el próximo número 1 de Game Boy.**

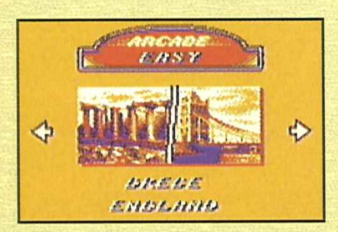


Los desarrolladores han captado perfectamente el espíritu de la versión original de «V-Rally», aunque le han dado un toque más arcade en GB.



Los fondos os llevarán enseguida al lugar donde se disputa el rally... aunque estamos de acuerdo que el Rally San Remo no "pasa" por Roma.

DIEZ CIRCUITOS DEL CAMPEONATO DEL MUNDO DE RALLYS: VEINTE PISTAS EN TOTAL





*Participaréis en **diez rallys oficiales**, y cada uno ofrecerá **dos circuitos** diferentes (uno para cada modo de juego). ¿Queréis echarles un vistazo rápido? En **Grecia** lucharemos contra el crono en pistas de asfalto y gravilla. En **UK** nos mojaremos en un circuito sinuoso y embarrado. En **Indonesia** tocará batirse contra el agua y la arena. **Nueva Zelanda** presentará una pista muy lisa, pero muy escurridiza. Los **Alpes** nos reservan nieve, asfalto y montañas. En el **Rally Safari**, desierto para aburrir. **Córcega**, mezcla de arena y asfalto. Casi como en **Argentina**. Nieve y hielo para **Suecia**. Y luz, espectadores y casitas para **San Remo**.*





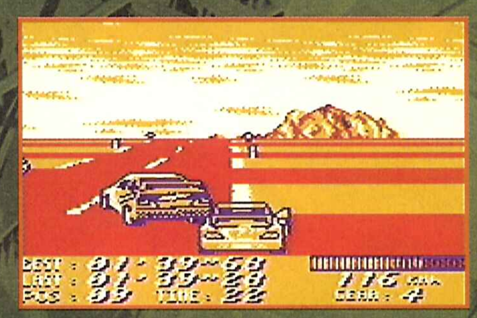
Para ser una Game Boy, no están mal los gráficos de los coches, ¿verdad? Enseguida reconoceréis el Escort, incluso con la banda de Repsol.



Aunque sólo aparecerán dos coches en pantalla, la sensación de estar en competición será realmente única.



En los Alpes, la carretera aparecerá nevada y por supuesto el firme estará deslizante, así que mucho ojo con pasarse de "vueltas".



El circuito no será plano. La carretera tendrá muchos altibajos que notaremos sobre todo fijándonos en los fondos.



Sufriremos las consecuencias de un mal adelantamiento. Nuestro coche se zarandeará y perderemos un tiempo precioso.

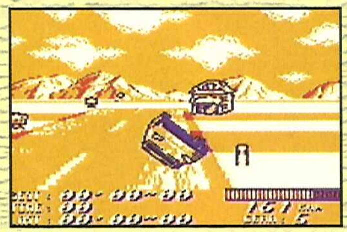


Excelente la forma en que se respetan las escalas de los coches en función de la distancia a que nos encontremos de ellos.

Lo más sorprendente de «V-Rally» es su increíble y generosa sensación de velocidad. Aunque tampoco perdáis de vista el tamaño de los coches.

LOS ACCIDENTES SE PAGAN...



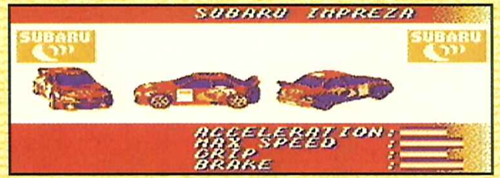


Podría haber volcado siempre de la misma manera... el coche, claro. Pero, no, el **realismo era lo primero**. Y por eso aquí tendréis hasta **tres tipos de vuelcos**, en función de la velocidad. Minivuelco a menos de 90. Vuelta de campana con final en el lateral entre 90 y 130. Y campanazo con caída de techo a más de 130. En los dos últimos **tardaremos unos segundos en recuperarnos**.

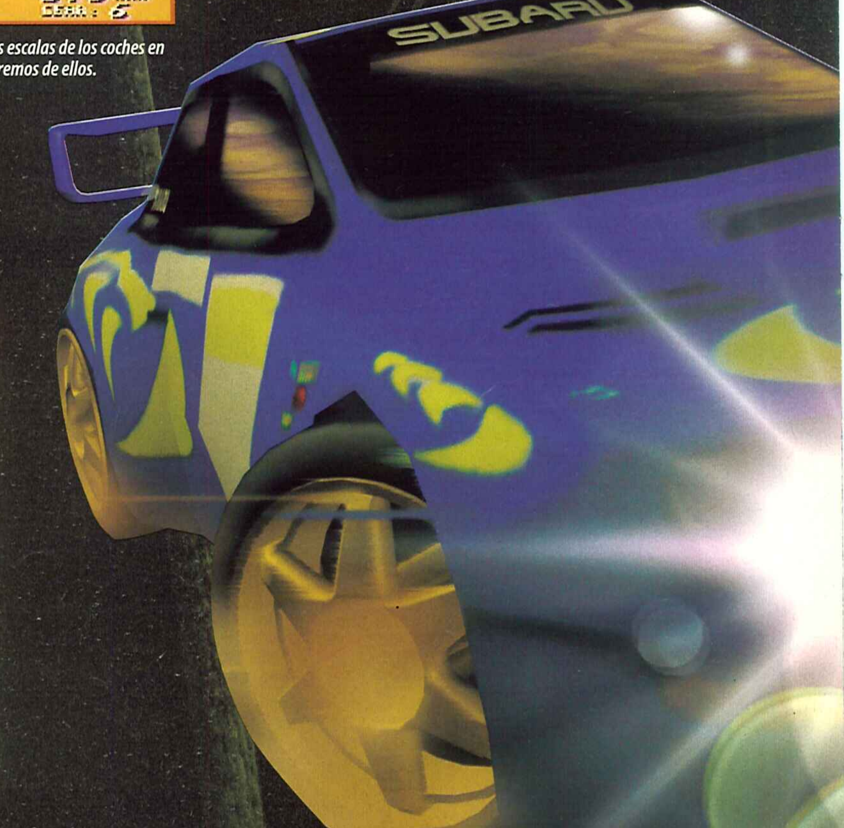
CUATRO PURA SANGRES







Cada **coche se comportará de forma diferente durante la carrera**, por lo que antes de elegir conviene que sepáis cómo anda cada modelo. Por ejemplo, los más **asequibles son el Subaru y el Escort**, que ofrecen una media compensada entre velocidad, aceleración, agarre y frenada (mejor el Subaru, por cierto).
El **306 es el más rápido** y de mejor frenada, mientras que no hay quien coja al Lancer a la salida de un semáforo. El **realismo es, de nuevo, la palabra clave.**



Nintendo 64 / 64 Megas / Hudson Soft / Lucha / Junio

Así lucha Hudson cuando se "olvida" de Bomberman

Dual Heroes



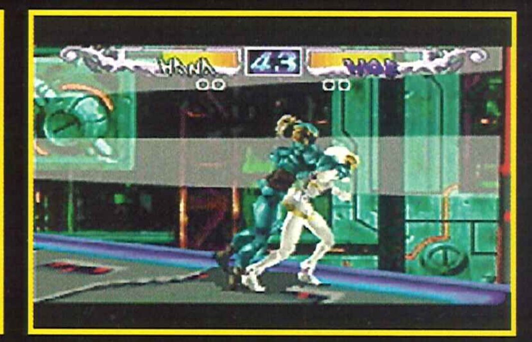
Los creadores de Bomberman han decidido ponerse a luchar, y pronto bajarán a la arena con «Dual Heroes», un cartucho plagado de toques chinakas con unos protagonistas en plan Power Rangers.



La forma de control de los luchadores estará muy simplificada. Casi todos los movimientos se localizarán en dos botones del mando.



Los intercambios de golpes también incluirán combos como el de la imagen. Tendréis que dominarlos para llegar lejos en el modo historia.



Entre los movimientos de los luchadores también habrá presas y llaves de artes marciales. Las animaciones les prestarán una atención especial.

Entre las diferentes opciones habrá una para que podáis elegir escenarios con barreras, o por el contrario juguéis sin ellas y cantéis victoria con el famoso "ring-out".





OCHO NINJAS EN BUSCA DE PELEA



Los **ocho luchadores** de «Dual Heroes» van a ser una **especie de ninjas futuristas** claramente inspirados en los Power Rangers. Habrá **desde un soldado espacial hasta una bestia biónica**, pasando por una bailarina o un experto en kung-fu. Ninguno tendrá poderes para transformarse, pero sus **cuerpos poligonales** serán capaces de adoptar un **estado "letal" durante el que podrán realizar sus movimientos especiales.**

COMBATE CONTRA LUCHADORES VIRTUALES





La **gran novedad** de «Dual Heroes» será que en uno de los modos de juego os podréis enfrentar a **ocho "virtual gamers", rivales virtuales controlados por la CPU**, pero con una inteligencia artificial que les permitirá actuar como si tuviesen un **estilo y una personalidad propias.** Mientras unos serán especialistas en defensa, a otros les molarán los combos. Será **como luchar contra otra persona, pero sin nadie al mando.**

La verdad es que ya empezábamos a dudar de que «Dual Heroes» llegase algún día a España, porque éste es uno de esos títulos de los que os venimos hablando desde hace meses y nunca se deciden a ver la luz. Afortunadamente ahora parece que va en serio, y que por fin vais a poder "catar" el juego de Hudson. Más vale tarde...

¿Y qué tal lo harán estos señores cuando dejen a Bomberman aparcado y se pongan a pegar golpes? Pues hay una palabra que podría definirlo: diferente, porque **aunque «Dual Heroes» tenga un aspecto bastante normalito en las imágenes, en su interior va a albergar más de una sorpresa.** Por ejemplo, **los personajes van a ser una especie de Power Rangers** que no sólo imitarán su peculiar vestimenta, sino que se moverán de esa forma tan característica en ellos (y también algo ridícula, por cierto).

Los gráficos seguirán una línea muy actual en cuanto a **libertad de movimientos por escenarios tridimensionales**, aunque el sistema de control también tendrá su aquél. Más que nada porque **sólo se usará un botón para dar patadas y otro para propinar puñetazos**, aunque habrá un tercero que os permitirá cubriros de los ataques del rival.

Y a la hora de jugar también vendrán novedades curiosas. En uno de los modos **entrenaréis a un robot, al que tendréis que enseñarle vuestras técnicas de lucha.** El toque original lo pondrá otro modo en el que **os enfrentaréis a rivales virtuales.** ¿Que de qué va eso? Os hemos preparado un recuadro aparte para explicarlo, pero de momento quedaros con que se trata de una experiencia única, de algo que no se había visto antes en ningún otro juego de lucha. Vamos, que en Hudson se han "comido el tarro", como se suele decir, para inventar algo que se salga de lo normal. El intento queda ahí, sobre la mesa, esperando a que nuestros expertos lo juzguen. Pero eso será el número que viene seguramente, cuando ya le hayan exprimido hasta la última gota de sus combates.

Por fin un puzzle diferente... y en castellano

Wetrix



Los escenarios de «Wetrix» serán totalmente tridimensionales. Por eso tendréis que aprovechar las sombras para calcular en qué lugar caerá el siguiente elemento que baje por la pantalla.

Ocean está a punto de lanzar un puzzle que parte de una idea sorprendente: construir diques para recoger el agua de la lluvia. Así que poneos el chubasquero y acompañadnos a conocerlo.

Así es, la **idea de «Wetrix» no tiene precedentes** en la historia del videojuego. No se trata de encajar fichas, casar piezas de colores ni nada que se le parezca. Los chicos del equipo de desarrollo Zed Two han ideado unas **superficies en 3D sobre las que tendréis que apilar piezas que formen diques**. ¿Para qué? Pues para **evitar que se pierda el agua** que baja cada cierto tiempo en grupos de burbujas. Ya os podéis imaginar que con un planteamiento así la acción se convertirá a los pocos segundos de comenzar la partida en una frenética labor por tapar vías de agua, construir nuevos estanques y, en definitiva, conservar hasta la última gota.

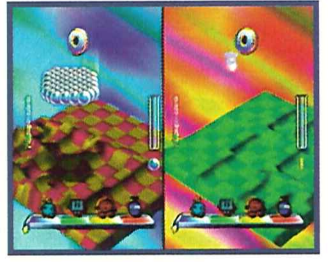
Ya veis que el planteamiento no puede ser más novedoso ni más diferente a todo lo que hayáis conocido con anterioridad. Pero es que en «Wetrix», además, os vais a encontrar con un aluvión de extraños elementos, como **bombas que romperán el suelo, meteoritos que secarán el agua, cubos de hielo** que congelarán vuestros lagos y hasta terremotos. Todo pensado hasta el último detalle para poneros las cosas lo más difíciles posible.

Antes de despedir esta preview, tenemos que anunciaros que «Wetrix» protagonizará una magnífica noticia: **va a ser el primero para Nintendo 64 que llegue con las voces dobladas al castellano**. No es que vayamos a escuchar grandes parrafadas, pero ahí va a quedar el puzzle de Ocean como el pionero en este apartado. Una nota más de interés para un cartucho que hará de la **originalidad su razón de ser.**

En «Wetrix» lo mismo habrá un terremoto que caerán bombas o saldrá un arcoiris como éste.

El modo práctica os enseñará las técnicas básicas para sobrevivir en el juego.

Las flechas que hay en el borde del escenario señalan las vías por las que perdéis agua.



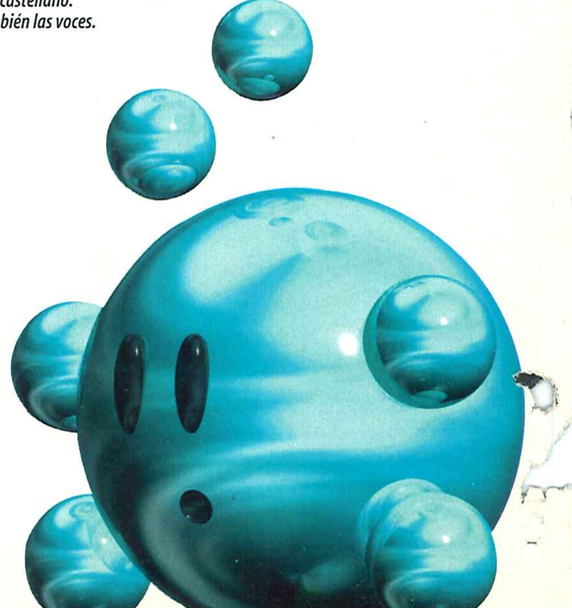
Las partidas a dobles son imprescindibles en un buen puzzle. Así serán las de «Wetrix».



En este juego todo estará en castellano. Y no sólo los textos, sino también las voces.



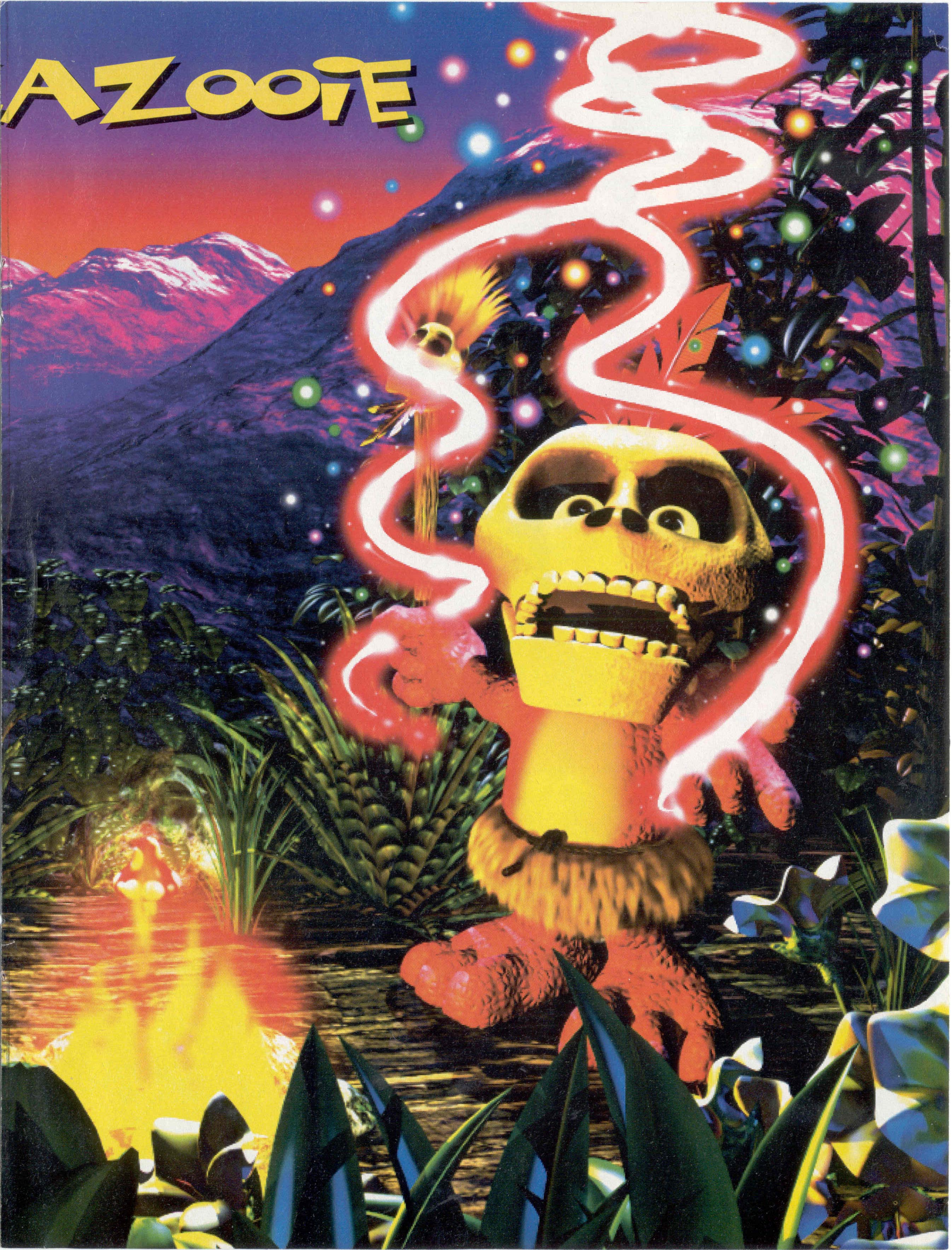
La idea principal de «Wetrix» será construir estanques para retener el agua. Tendréis que colocar barreras con diferentes formas para lograrlo.





NINTENDO64
probe™
ENTERTAINMENT
IGUANA
ENTERTAINMENT
Akklaim
Nintendo®
Acción

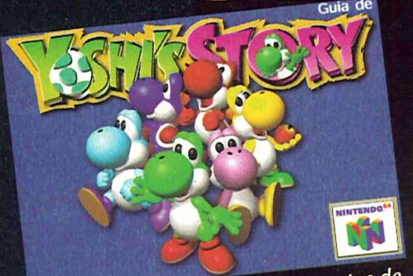

BANJO-K
RAREWARE
Nintendo®
Acción


AZOOIE


FORSAKEN™

PARTICIPA Y CONSIGUE CON Nintendo® Acción

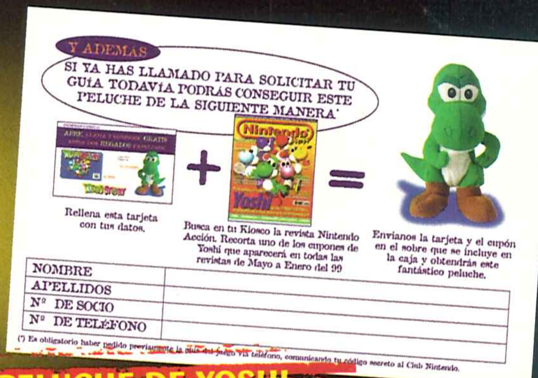
ESTE SIMPÁTICO MUÑECO DE PELUCHE DE YOSHI



Llévate gratis esta guía con los textos de pantalla de «Yoshi's Story» traducidos al castellano y, gracias a Nintendo Acción, un genuino muñeco de peluche de Yoshi.







PASOS PARA GANAR LA GUÍA Y EL PELUCHE DE YOSHI

1. Dentro de todos los cartuchos de «Yoshi´s Story» encontrarás **una tarjeta y un sobre**. Pon mucha atención, porque son tu pasaporte para conseguir dos estupendos regalos.
2. LLama al **902 32 32 64**, y di el código secreto que encontrarás al abrir tu tarjeta. Con esta operación te llevarás **gratis la guía con los textos de pantalla de «Yoshi´s Story» traducidos al castellano**. Además te harán socio del Club Nintendo. **Este paso es imprescindible para conseguir el peluche.**
3. Y ahora viene lo mejor. **Rellena la tarjeta con tus datos y recorta cualquiera de los cupones** que aparecerán en todos los números de Nintendo Acción hasta enero de 1999. **Mete la tarjeta y el cupón en el sobre, y envíalo al Club Nintendo.** En breve recibirás un genuino peluche de Yoshi.

BASES DE LA PROMOCIÓN

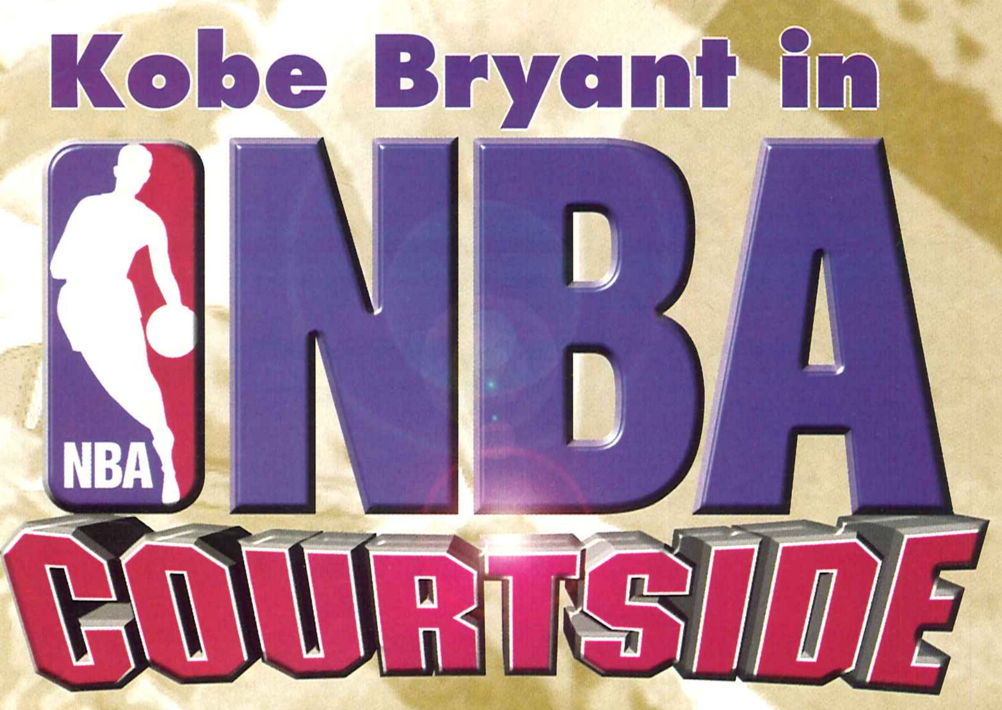
- Para poder participar en esta promoción has de ser socio del Club Nintendo. Si aún no lo eres, sólo con tu llamada te daremos de alta inmediatamente. Ser socio es totalmente gratuito y permite obtener mayores ventajas que otros usuarios de Nintendo, como recibir información reservada, catálogos de producto, material exclusivo para socios, participar en concursos y promociones, y lo más importante, acceder al servicio de información del Club Nintendo.
- Promoción válida desde el mes de abril de 1998 hasta el día 31 de enero de 1999.
- El Club Nintendo permanecerá cerrado durante el mes de agosto, por lo que no se atenderán las llamadas en este mes.
- Esta promoción está dirigida al consumidor final. Quedan por tanto excluidos los empleados de Nintendo España, proveedores directos e indirectos y cualquier empresa que comercialice productos Nintendo, así como sus empleados.
- Los datos facilitados a Nintendo España, S.A. serán incorporados a un fichero automatizado y destinados a ofrecerte productos de tu interés. Si deseas acceder, rectificar o cancelar tus datos, comunícanoslo mediante carta certificada a Nintendo España, S. A. Calle Azalea, 1. Edificio D. Miniparc I. El Soto de la Moraleja. 28109 Alcobendas, Madrid.
- No se aceptarán fotocopias de la tarjeta o del cupón de la revista Nintendo Acción. El cupón de la revista Nintendo Acción sin la tarjeta de código 64 no da derecho a ningún regalo. Para poder recibir el peluche, es obligatorio haber pedido previamente la guía de juego vía teléfono, comunicando tu código secreto al Club Nintendo.
- Cada persona podrá participar una sola vez en esta promoción.
- La participación en esta promoción implica la aceptación total de sus bases.



CUPÓN YOSHI'S STORY
Nintendo® Acción
JUNIO 98


Nintendo 64 / 96 Megas / Nintendo (Left Field) / Baloncesto / Julio

Nintendo te lleva más cerca de las estrellas



Kobe Bryant in NBA Courtside

Sólo los mejores jugadores llegan a la NBA, y sólo la mejor consola puede ofreceros un cartucho como éste. Nintendo Sports salta a la cancha para que admiréis el increíble realismo de su simulador.

Nintendo Sports ha elegido un **simulador de baloncesto** para debutar en los 64 bits. La gran N ha comprendido que el deporte ofrece enormes posibilidades, y ha puesto en marcha una división que ya comienza a dar sus frutos. A **«NBA Courtside»** pronto le seguirá en Estados Unidos **«Ken Griffey Jr»**, pero como a nosotros el basket nos interesa más que el béisbol, ocupémonos ahora de las canastas de **Kobe Bryant** y el resto de estrellas de la NBA.

Siendo de Nintendo, todos en la revista teníamos grandes esperanzas puestas en «Kobe Bryant in NBA Courtside», pero no nos podíamos imaginar que fuese a lucir esta pinta tan magnífica. La gente de **Left Field, el grupo californiano** que lo ha programado, se ha tomado lo de la simulación tan a pecho que en el cartucho van a caber **todos los jugadores de la NBA**. Y no nos referimos sólo a las fotos digitalizadas, sino además a que en pleno partido vais a reconocer los **nombres reales en las camisetas** e incluso los rasgos de la cara de cada uno.

¿Es un juego o un partido de verdad?

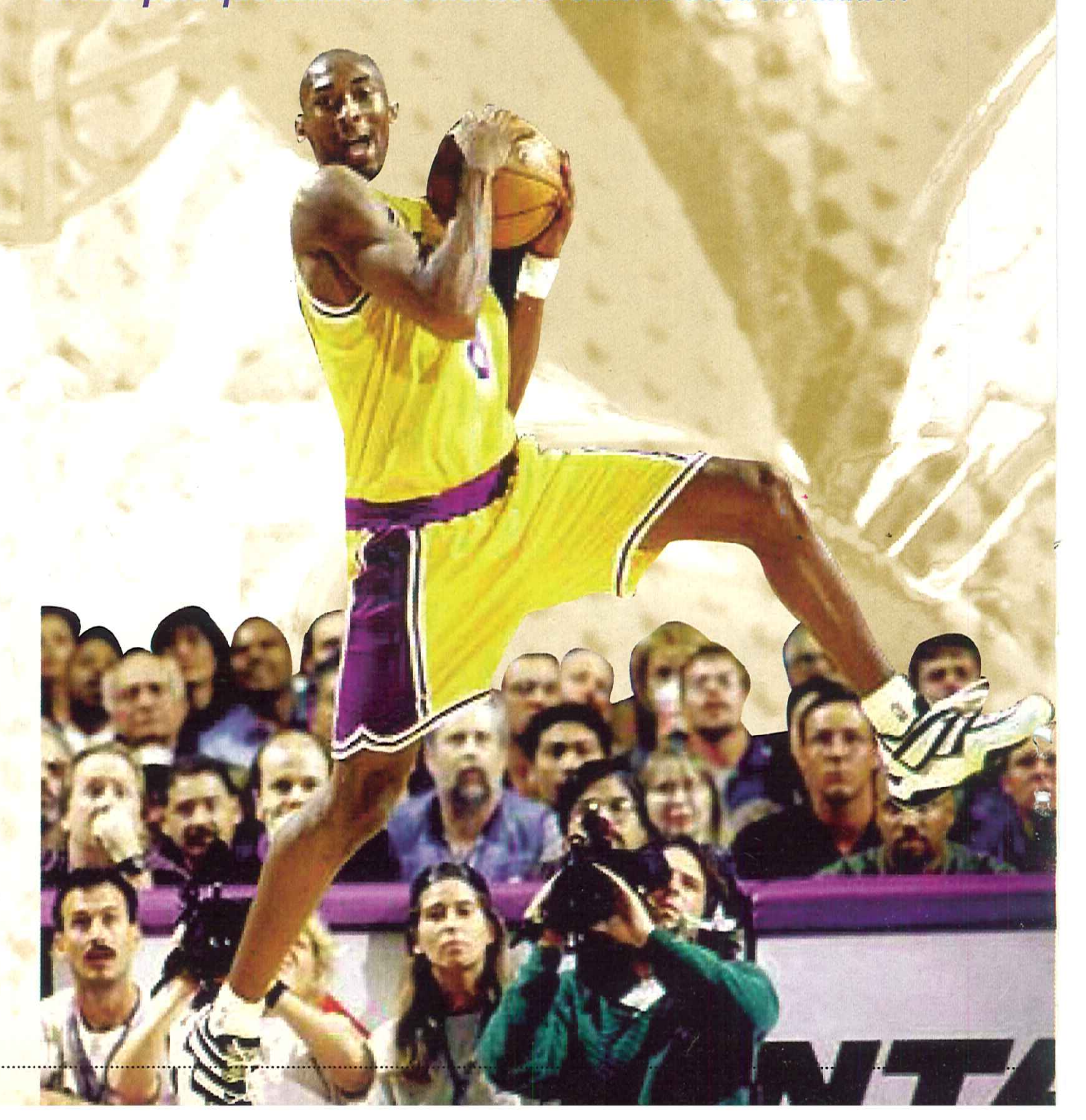
De seguir el juego se encargarán **siete cámaras** situadas en las mejores localidades del pabellón, y además habrá un **espectacular zoom** que os acercará la acción para que apreciéis mejor cómo se mueven los **cuerpos en 3D perfectamente texturizados** de los jugadores. Las gradas repletas, el reflejo y los brillos en el parqué, y los **1500 mensajes de voz** distintos por cortesía de **Vic Orlando**, "speaker" de los Seatle Supersonics, harán que dudéis si estáis ante un videojuego o **frente a la retransmisión de un partido de verdad.**

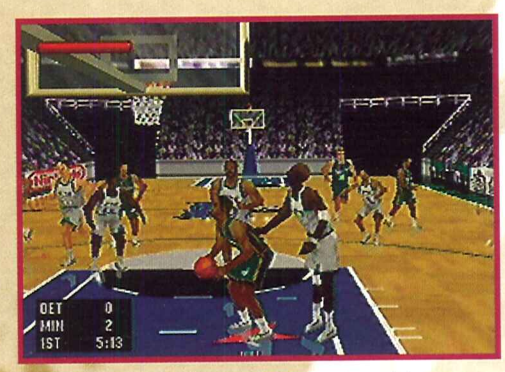
Pero lo grande de «NBA Courtside» será que este realismo alcanzará también al desarrollo de los encuentros. El **stick analógico os dará control total** sobre las acciones de los jugadores, y los botones C del mando estarán reservados para hacer movimientos especiales. Así que no todo se limitará a pasar o tirar, porque éste va a ser uno de esos cartuchos muy técnicos que cuanto más se juega más cosas se descubren.

Ya lo sabéis, a partir del mes que viene para jugar al lado de las grandes estrellas de la NBA ya no sólo hará falta que seáis unos malabaristas del balón. También vais a necesitar una Nintendo 64 y este genial cartucho.



Por su calidad, estamos seguros de que «NBA Courtside» se convertirá muy pronto en el mejor cartucho de baloncesto para Nintendo 64.





El ambiente del pabellón, los gritos del público y la voz de locutor os meterán de lleno en los partidos. Será como jugar realmente en la NBA.



Hasta la pintura de la cancha será igual a la que existe en los pabellones americanos de verdad.



Las "retransmisiones" de los partidos incluirán todo tipo de rótulos con estadísticas y resultados.

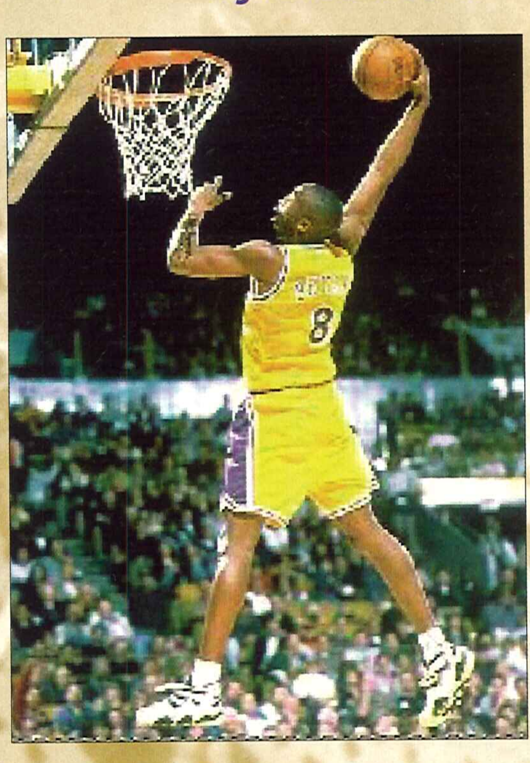
La cámara aérea situada en el techo del pabellón ofrecerá unas imágenes espectaculares. Desde aquí arriba la visión de las jugadas será mucho más nítida.

El primer producto del sello Nintendo Sports es un increíble simulador de basket que os pondrá en el centro de la mejor liga de baloncesto.





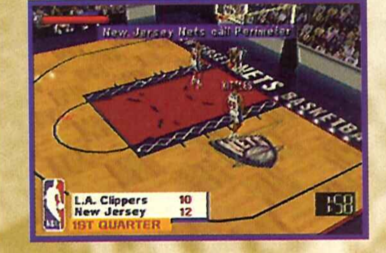
Cuando vayáis a la línea de tiros libres tendréis que ajustar el tiro con las típicas barras para centrarlo y calcular la potencia.



PENDIENTES DE LA PIZARRA

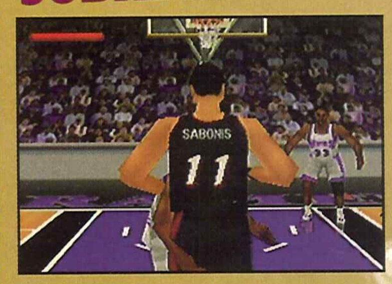




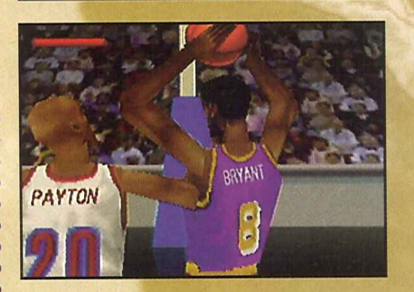


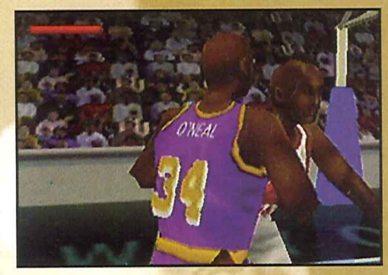
Los entusiastas del baloncesto tendréis a vuestra disposición en «NBA Courtside» un **extenso catálogo de jugadas de ataque y defensa** que podréis desarrollar durante los partidos. Teniendo en cuenta la **elevada inteligencia artificial** de los rivales, estos movimientos ensayados os vendrán de perlas para terminar por delante en el marcador.

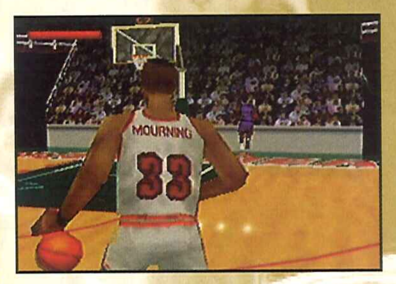
LOS MEJORES SOBRE LA PISTA





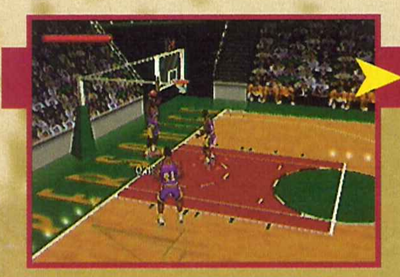


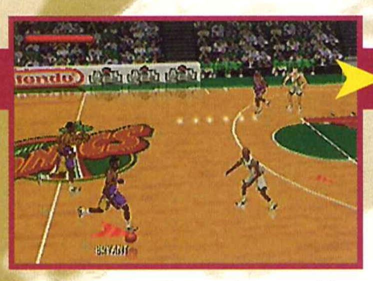


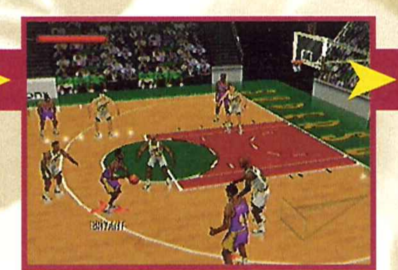




Un simulador de la NBA no estaría completo si no incluyese a los jugadores reales, y el juego de Nintendo va a ser casi perfecto en este aspecto. Mirad estas pantallas: **texturas en las caras, nombres en las camisetas**, coderas... Todo lo que distinga a una estrella de la NBA estará incluido en el cartucho.


¡Los Lakers al ataque! O´Neal tiene el balón y se dispone a sacar de fondo. Bryant espera el pase...


...y sube botando el balón. Ya está en campo de los Sonics. Su defensor espera para marcarle de cerca...


...Bryant amaga el tiro, pero no se decide a intentarlo. A su derecha tiene abierto a Campbell...

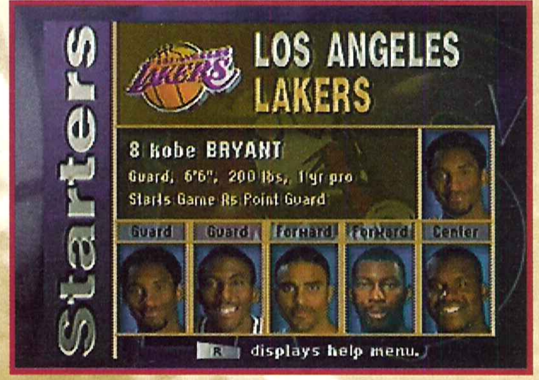

...que recibe el balón, dribla y se mete en la zona rival. Se para en la bombilla, lanza y ¡dos puntos!



El realismo de los gráficos y la calidad de las animaciones serán los dos aspectos técnicos más destacables.



Al presionar el botón de tiro vuestro jugador saltará, y lanzará cuando lo soltéis. Vuestro porcentaje de acierto subirá si lo hacéis en el punto más alto.



Como veis, en la base de datos de «NBA Courtside» estarán todos los jugadores de verdad. Aquí tenéis al quinteto titular de Los Angeles Lakers.

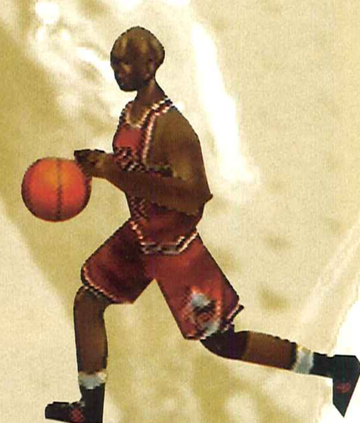


Entre las opciones habrá un mercado de fichajes para traspasar a los jugadores de un equipo a otro.

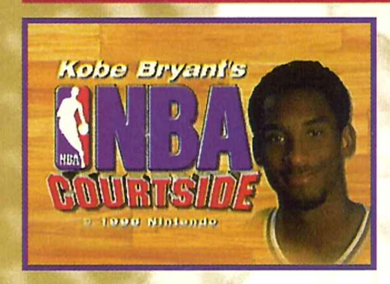

La barra que aparece en la parte superior izquierda corresponde al medidor de turbo (energía extra).



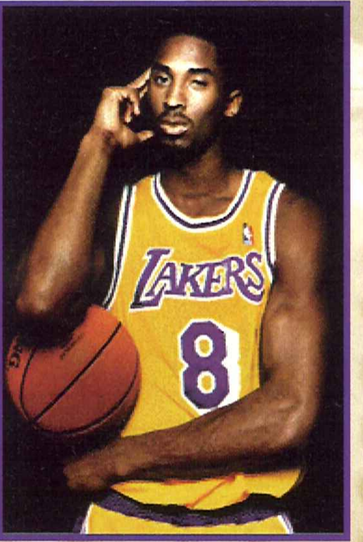
El sistema de control será sencillo. Los botones C servirán para realizar movimientos especiales.



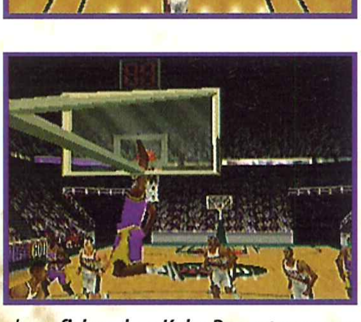
LE LLAMAN EL SUCESOR DE JORDAN











Nintendo se ha apuntado una baza de última hora **fichando a Kobe Bryant para que "añada" su nombre al título del juego.** El **alero de los Lakers** es una de las estrellas emergentes de la liga americana. Tiene **19 años** y debutó en la **NBA en la temporada 96-97**. Bryant es hijo del ex-jugador Joe "Jellybean" Bryant; mide 194 centímetros, pesa 96 kilos y actúa de base. Pese a su corta carrera, Bryant está considerado como el sucesor de Michael Jordan, así que no cabe mejor carta de presentación.


¿Una jugada dudosa? No habrá problema. Podréis repetirlas todas y desde cualquier punto de vista.



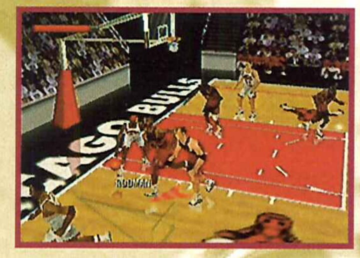
Los modos de juego irán desde los partidos amistosos hasta las larguísimas temporadas completas. También podréis jugar sólo los Playoffs.



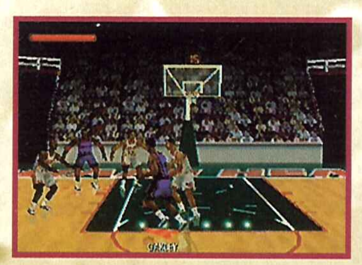
En defensa podréis controlar al jugador más cercano al balón o también al que esté debajo del aro en mejor posición para rebotear.



Cuando se produzca un mate o una jugada espectacular, la vista cambiará para mostrar una secuencia de animación mucho más cercana.



¿Os imagináis jugar al lado de Rodman? Pues esta imagen pronto será posible en vuestra consola.

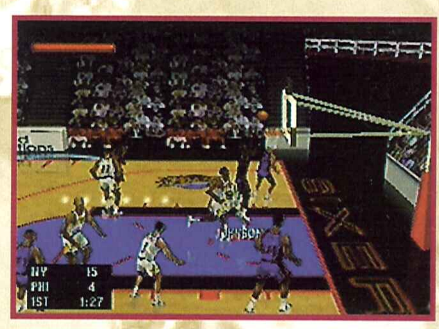


La visión desde la cámara trasera os mostrará un campo de visión perfecto en ataques como éste.



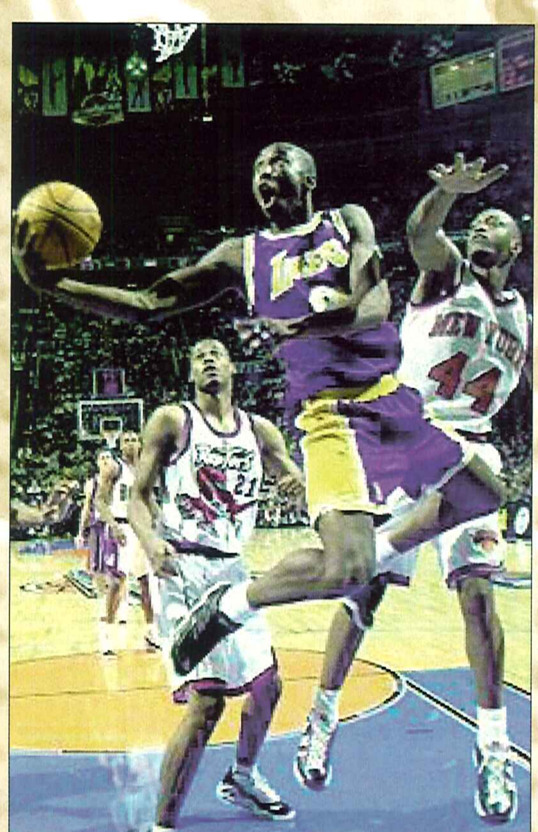
Cada jugador tendrá sus propias características de altura, velocidad, etc. igualitas a las reales.

En «NBA Courtside» jugaréis con las estrellas reales de la liga americana. Podréis verles, sentirles, casi hasta tocarles.





Los cuerpos de los jugadores estarán construidos a base de polígonos, y sus animaciones serán geniales.

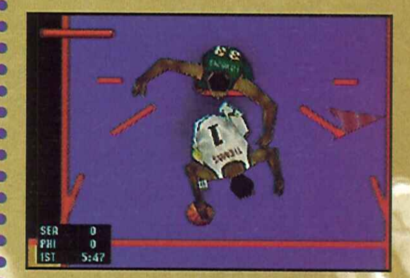




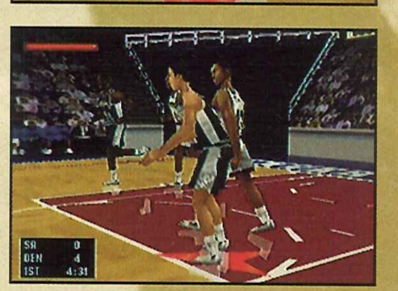


¡Quedan sólo tres segundos en el reloj de posesión! Es el momento para que se la juegue un valiente. Si encestáis, el pabellón se vendrá abajo.

ASÍ SE "MUEVEN" EN LA NBA











No hay nada como una **cámara cercana** a la pista para poder apreciar cómo se mueven los jugadores y admirar hasta dónde llegará el **nivel de detalle en los gráficos de «NBA Courtside»**. Para disfrutar del espectáculo que os ofrecen estas imágenes sólo tendréis que **aumentar al máximo el zoom de la cámara** (habrá una **opción para acercar y alejar la vista a vuestro gusto**). Entonces veréis todo tipo de fintas, amagos rapidísimos, los mejores manejos del balón y el máximo despliegue físico en los bloqueos. En estas imágenes descubriréis el auténtico sabor de la NBA.



Ya está aquí el nuevo amo de los circuitos

GT 64

El semáforo se ha puesto en verde para uno de los proyectos más ambiciosos que han pisado las carreteras de la Nintendo 64. Meses de trabajo en la sombra han servido para dar forma a un simulador que combinará realismo y espectacularidad en la línea de los mejores juegos de carreras. Es hora de que os pongáis al volante de «GT 64».

El mes pasado os hablábamos por primera vez de «GT 64», el juego de carreras que se ha colado puntillas en la lista de lanzamientos de **Ocean. Imagineer** se ha encargado de su desarrollo, y tiene mérito que hayan conseguido mantenerlo casi en secreto durante meses en estos tiempos que corren, porque la gente anda como loca con el tema de los coches. Por eso también os chocará que ahora, en cuestión de semanas, la marcha del proyecto se haya acelerado tanto que muy pronto lo vayáis a tener corriendo en vuestra consola.

Los **creadores de «MRC»**, padres también de esta criatura, se han inspirado para diseñar su nuevo juego en el **Grand Touring japonés** (de ahí lo de las siglas «GT»), un campeonato de velocidad en el que participan coches similares a los superturismos, pero con trazados que **mezclan pistas de carreras con recorridos urbanos**. Desde luego, con esta combinación el espectáculo queda asegurado de antemano.

Como podéis ver en las pantallas, el juego tendrá una **pinta más seria y moderna** que la mayor parte de los que han rodado por las carreteras de Nintendo 64. No hay más que fijarse en el **aspecto de los vehículos, cuidados hasta en los detalles de la publicidad sobre la carrocería**, o en el acabado de los circuitos para comprender que estamos ante un trabajo ambicioso que tratará de seguir la estela gráfica de los grandes del género.

Competirán **catorce escuderías en total (14 coches)**, y a la sensación de velocidad típica en estos cartuchos se unirá una **forma de control muy cuidada** en la que tendréis que pisar mucho el freno y **dominar el contravolante** para no acabar estrellados en el arcén. Además, las vibraciones del Rumble añadirán un punto de realismo a la conducción cuando atraveséis un tramo de adoquines o simplemente piséis el césped de una cuneta.

Nuestra **primera impresión de «GT 64» ha sido muy prometedora**, aunque nos falta hacerle más kilómetros para conocerlo a fondo. Dadnos un poco más de tiempo, hasta el mes que viene por ejemplo, y os contaremos todo lo que debéis saber sobre el nuevo bólido de Nintendo 64.



Los vehículos de «GT 64» tendrán una pinta formidable. Habrá catorce escuderías en total, y todas serán perfectamente reconocibles tanto en el color de los coches como en la publicidad de las carrocerías.



Los circuitos pondrán a prueba vuestra conducción. Habrá trazados urbanos, como el de la imagen; de velocidad, "estilo Montmeló", y otros en los que os encontraréis incluso tramos con adoquines.

DOS JUGADORES: MÁS EMOCIÓN, IMPOSIBLE



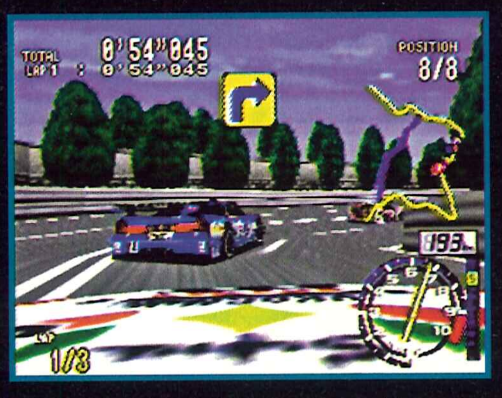




*El menú de modos de juego de «GT 64» no descuidará los duelos a dos jugadores, que siempre son una garantía de emoción y buenos ratos en compañía de vuestros mejores amigos. La pantalla partida será el marco idóneo para disputar unas carreras en las que **vuestro bólido competirá a solas contra el de vuestro rival**, y donde el nivel técnico seguirá siendo igual de alto. Risas y diversión subirán hasta los niveles más altos.*









Los programadores prestarán especial atención al tema de las vistas. Con ésta, por ejemplo, situaréis la cámara a baja altura y muy cerca de la trasera del coche. En la pantalla de la derecha, sin embargo...

...podéis comprobar cómo se verá la carrera desde una de las perspectivas interiores. Asomará un poco el capó del coche, y la espectacularidad subirá muchos enteros.

Esta pantalla corresponde a uno de los modos de juego alternativos a la competición principal. Correréis contra el bólido controlado por la CPU, con todo el circuito para vosotros dos y la emoción por las nubes.



Durante las carreras tendréis en pantalla toda la información de los tiempos, posición, etc.

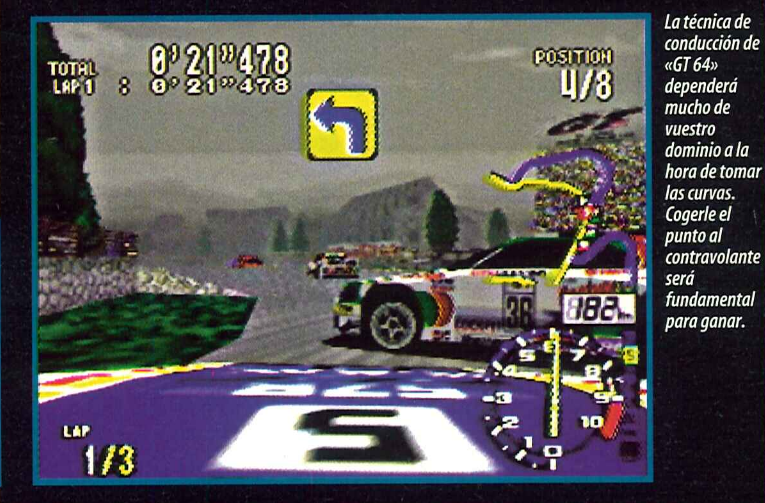


Este coche negro será uno de los más bonitos que podréis elegir. ¿A que impresiona su aspecto?



La sensación de velocidad alcanzará el máximo en las rectas largas como la que aparece aquí.

Por fin un juego de coches que parece tenerlo todo: gráficos, velocidad y duración.



La técnica de conducción de «GT 64» dependerá mucho de vuestro dominio a la hora de tomar las curvas. Cogerle el punto al contravolante será fundamental para ganar.





En los túneles habrá de todo. Desde iluminaciones fastuosas hasta otros tan oscuros como el betún.



En alguna modalidad de juego habrá salidas lanzadas, que se realizan con los coches en marcha.



El clima también influirá en las carreras. Pillar un día despejado como éste no siempre será posible.

CARRERAS A LA JAPONESA







La competición principal de «GT 64» se inspira en el campeonato Grand Touring japonés. Habrá **tres circuitos**, aunque cada uno tendrá una versión corta y otra más larga. Antes de empezar a correr podréis ajustar la mecánica de vuestro coche, y después un sistema de puntos decidirá quién se lleva el trofeo de campeón a casa.




GOLDENEYE: EL TALENTO


TUROK: EL MÁS SALVAJE


QUAKE: EL CLÁSICO


DUKE NUKEM: EL DESCARO



DOOM: EL ORIGEN

HEXEN: EL PINCHAZO

Hagamos balance de tantas batallas

Nuestra comparativa se adentra este mes en el territorio de los **arcades subjetivos**, un género que desde la irrupción de «Turok» hace poco más de un año, **se ha convertido en uno de los más prolíficos de la Nintendo 64**.

Repasando los cartuchos que tenemos ahora mismo disponibles podemos diferenciar **dos grandes grupos:** uno en el que entran **«GoldenEye»** y el propio **«Turok»** como **títulos originales** que no existían en ningún otro formato, y un segundo integrado por los **grandes clásicos: «Doom», «Hexen», «Duke Nukem 64»** y el recién estrenado **«Quake»**. Esta misma división nos sirve también para separar los dos juegos que han optado por moverse en **grandes espacios abiertos** de aquellos que se ajustan más a lo que todos conocen como **arcades "tipo Doom"**, que os citan en mazmorras oscuras y os hacen avanzar por largos y laberínticos pasillos.

Hoy por hoy, el **máximo nivel lo dan Rare y Acclaim precisamente con «GoldenEye» y «Turok»** respectivamente, lo que indica que las dos compañías han sabido cogerle el punto perfectamente al género. No en vano, ambos pertenecen al selecto grupo de obras maestras que nos ha dado la Nintendo 64. En cuanto al resto, el **magnífico «Quake» ha venido a poner al día a todo un conjunto de clásicos** que quizás se **habían quedado un poco atrás técnicamente** y acusaban el retraso (de tiempo) respecto a las versiones de PC. En cualquier caso, aquí sí que podemos decir que hay juegos para todos los gustos, y que lo bueno abunda. Tenemos gráficos de primera categoría, los enemigos más aterradores, engines potentísimos y un banquete de jugabilidad capaz de dejar satisfechos a los estómagos más exigentes. Se puede decir que hay un abanico de **hasta cuatro juegos que seguro que no os decepcionan** si vais a la tienda a por ellos. Además, estos cartuchos nos han permitido descubrir lo **emocionantes y divertidas que son las "cacerías" a cuatro jugadores**. De hecho, la presencia o no del **modo multiplayer** es uno de los aspectos que hemos tenido más en cuenta a la hora de analizarlos.

En fin, ahora toca juzgarlos uno por uno, así que cargad bien vuestra escopeta y no bajéis la guardia, porque os esperan las situaciones más arriesgadas que podáis vivir en vuestra consola.

ARCADES EN PIE DE GUERRA

COMPARAMOS TODOS LOS ARCADES 3D PARA NINTENDO 64

GOLDENEYE 007

NINTENDO/RARE

UN DIAMANTE PARA TODA LA ETERNIDAD

El juego de James Bond es el número uno indiscutible, y quizá la mejor conversión cinematográfica que se haya hecho nunca. Los ingleses de Rare lograron en este cartucho un **equilibrio perfecto entre técnica y jugabilidad**.

Lo primero que destaca son los **gráficos**. Las localizaciones del film están perfectamente simuladas, y a los enemigos hay que verlos en movimiento para comprobar **su impresionante inteligencia artificial**. Todo el conjunto está bañado por unas **texturas impecables**, y hasta es posible reconocer la cara de cada personaje.

El capítulo de los movimientos está presidido por la rapidez de desplazamientos y por la precisión en los disparos que proporciona el punto de mira (existe incluso un zoom que simula una mirilla telescópica). Si os gustan las armas, sabed que lo mismo tenéis que usar unas bombas-lapa para volar unos depósitos que **conducir un tanque por San Petersburgo**.

Ya en juego, «GoldenEye» tiene **20 misiones** (2 de ellas secretas) que siguen más o menos el argumento de la película de Pierce Brosnam. Todas **potencian a tope la estrategia**, porque en cada una existe un número de objetivos a cumplir que depende del nivel de dificultad elegido. No basta solamente con encontrar la salida, y eso le da una variedad que dura de principio a fin. Añadid el **modo multiplayer** y tendréis la guinda que le faltaba a esta **obra maestra**. Si todavía tenéis alguna duda, olvidadla, porque «GoldenEye» debe ser **vuestra primera opción de compra**.

Lo mejor: La calidad general de los gráficos, la inteligencia de los enemigos, y por supuesto el precio.

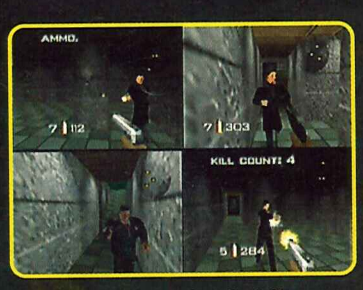
Lo peor: Los escenarios nevados parecen algo vacíos. Los textos de pantalla no están traducidos, aunque hay una guía para seguirlos.



El arsenal de armas es muy completo. Este rifle de francotirador, que incorpora una mirilla telescópica, asegura la precisión de los disparos.



Las situaciones de cada misión son muy variadas. En ésta, por ejemplo, tenéis que rescatar con vida a los rehenes que están cautivos en un barco.

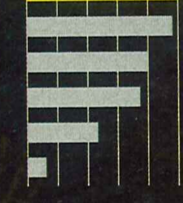


Las partidas a cuatro jugadores de «Goldeneye» han quedado como las más divertidas que se han visto hasta ahora en la Nintendo 64.



NUESTRO TOP-6

1. GOLDENEYE
2. TUROK
3. QUAKE
4. DUKE NUKEM 64
5. DOOM 64
6. HEXEN





«Goldeneye» es quizá la mejor conversión cinematográfica que se haya hecho jamás. Durante la partida os encontráis a todos los personajes secundarios que salían en la película.

TUROK: DINOSAUR HUNTER

ACCLAIM/IGUANA

GRANDES GRÁFICOS, PERO MENOS JUGABLE

La aventura del cazador de dinosaurios fue el **primer arcade de este tipo** que llegó a N64, y la verdad es que puso el listón muy alto. Cuando todavía estábamos descubriendo las posibilidades de la consola, Acclaim nos sorprendió con un mundo fantástico en el que la prehistoria y el futuro se daban la mano. La **calidad gráfica de «Turok»** es comparable incluso a la de «GoldenEye», con escenarios laberínticos muy extensos, **enemigos animados con un realismo fuera de serie** y unos juegos de luces de lo mejorcito. El recurso de la niebla ha sido utilizado profusamente, pero incluso eso contribuye a elevar el suspense.

Los **ocho niveles del juego** os obligan a **buscar unas llaves** que abren la puerta de los que vienen después, así como las piezas del Chronosceptor. En este sentido lo que más importa es la **exploración concienzuda de los escenarios**, y el nivel de dificultad es bastante alto. Por eso **nos "duele" que el cartucho no tenga una batería para salvar las partidas** y os obligue a tirar de Controller.

El control es otra de las particularidades de «Turok», porque para **avanzar utiliza los botones C del mando**, mientras el stick queda para variar la dirección. Por último, nos falta comentar que **no ha cabido un modo para varios jugadores**, cuando esta opción se ha convertido en imprescindible en los cartuchos que han salido después.

Lo mejor: Las animaciones en 3D de los personajes. Los efectos de luz. La dificultad alarga el juego.

Lo peor: No graba partidas. El control es impreciso en los saltos. Que no haya un modo multiplayer.





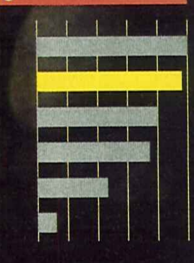
Los dinosaurios se mueven con un realismo fantástico. Las animaciones de los personajes son uno de los puntos fuertes de «Turok».



Los escenarios son largos y muy laberínticos. Eso aumenta bastante la dificultad, aunque existe un mapa que os sirve de gran ayuda como guía.

NUESTRO TOP-6

1. GOLDENEYE
2. TUROK
3. QUAKE
4. DUKE NUKEM 64
5. DOOM 64
6. HEXEN



QUAKE

GT INTERACTIVE/MIDWAY

EL MEJOR DE LOS QUE HABITAN LAS MAZMORRAS

Con «Quake» dejamos los escenarios al aire libre y nos sumergimos en mazmorras habitadas por criaturas de ultratumba. Si lo que verdaderamente os gusta son los arcades de pasillos oscuros y recorridos laberínticos, **éste es el cartucho con más calidad** de los que encajan en esa descripción.

El juego venía precedido de una fama bien merecida tras su paso por el PC, y la **conversión a los 64 bits ha sido fantástica**. Todos los escenarios tienen gran solidez, aunque las texturas no alcanzan la suavidad de los dos títulos que le preceden en nuestra lista. Para crear los **enemigos se han utilizado polígonos en 3D**, y además se les ha dotado de una **inteligencia bastante alta** que se nota, y mucho, cuando se lanzan a por vosotros.

Uno de los **aspectos más cuidados es la ambientación**, y no sólo a nivel gráfico. Tanto la banda sonora como el acertado papel del Rumble Pak aumentan la sensación de peligro.

Como siempre, tenéis un amplio repertorio de armas para abriros paso, y el control os permite resolver cualquier situación de una manera fácil. La jugabilidad en este caso sí que es una cuestión de pura supervivencia, porque todo se reduce a llegar a la salida de la fase antes de que un monstruo acabe con vosotros, aunque puertas con llaves secretas y pasadizos ocultos os pondrán las cosas un poco más difíciles. Salvar el pellejo es también lo más importante en el modo "death match", pero «Quake» **sólo da opción para que participen dos jugadores** a la vez.

Lo mejor: La ambientación gráfica y sonora. Las formas 3D de los enemigos. La sencillez del control.

Lo peor: Que en el modo "death match" no puedan jugar cuatro a la vez. Que salga cuando en PC ya van por la segunda entrega.



Los enemigos de «Quake» están construidos a base de polígonos totalmente tridimensionales. En eso aventaja a «Doom», «Duke Nukem» y «Hexen».



Todos los escenarios son mazmorras llenas de pasadizos y pasillos laberínticos. Orientarse cuesta casi tanto como sobrevivir en este infierno.



El modo "death match" es un enfrentamiento a vida o muerte entre dos jugadores. Lástima que no admita que participe más gente.





La conversión del juego de PC ha sido magnífica. Los enemigos están bien animados, y el engine es capaz de manejar los escenarios con una gran soltura. Nada que objetar técnicamente.

NUESTRO TOP-6

1. GOLDENEYE
2. TUROK
3. **QUAKE**
4. DUKE NUKEM 64
5. DOOM 64
6. HEXEN

DUKE NUKEM 64

GT INTERACTIVE/EUROCOM

EL MÁS DESCARADO DE TODOS

Salvando a Bond, James Bond, el protagonista más famoso que os vais a encontrar en esta comparativa es Nukem, Duke Nukem. "The King" es otro de los grandes que se han trasladado a los 64 bits de Nintendo tras hacer carrera en el PC, y una vez más estamos ante una **conversión muy digna**. El juego **refleja muy bien el espíritu del original**, y además conserva uno de sus aspectos más aplaudidos: un **divertidísimo modo multijugador** en el que podéis jugar a dos cooperando o participar en un furioso Dukematch a cuatro.

Las **partidas en solitario ofrecen un nivel estratégico muy acentuado**, porque aunque no hay misiones que cumplir (puedes pasar de fase sin descubrir todos los secretos ni rescatar a todas las chicas), **todos los escenarios están llenos de lugares ocultos** y además os obligan a buscar constantemente llaves y combinaciones para abriros paso a través de sus pasillos. Otro de los aspectos más característicos de «Duke Nukem», que además le diferencia del resto, es que **está lleno de guiños graciosos** que salpican toda la partida de un sentido del humor muy particular. **Duke no se corta un pelo**, y lo mismo le da enseñar a un alienígena sentado en un retrete que llenar el juego de **chicas en bikini.**

En cuanto a los gráficos, **bien por los escenarios y sólo regular para los enemigos.** Más que nada porque son sprites planos que carecen de sensación de volumen. De cualquier forma, no os llaméis a engaño. **Lo mejor de "Duke Nukem" no es lo que se ve, sino lo que se juega.** Y en diversión está a la altura de los mejores.

Lo mejor: La jugabilidad es muy alta, y el sentido del humor le otorga una personalidad característica. El modo 4 jugadores, excelente.

Lo peor: Los enemigos son sprites 2D. El control se complica cuando las cosas se ponen feas.





Una de las mejores virtudes de «Duke Nukem» es el divertidísimo modo para cuatro jugadores.

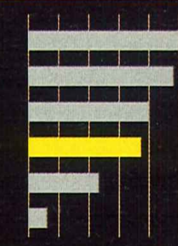




Chicas ligeras de ropa y grandes cantidades de humor le dan una personalidad especial al juego.

NUESTRO TOP-6

1. GOLDENEYE
2. TUROK
3. QUAKE
4. **DUKE NUKEM 64**
5. DOOM 64
6. HEXEN



DOOM 64

GT INTERACTIVE/MIDWAY

UN CLÁSICO QUE SE HA QUEDADO ANTIGUO

«Doom» fue **el primero de los clásicos que saltó a la arena de la Nintendo 64**, y hay que reconocer que tener al "inventor" del género en nuestra consola siempre es un honor. Sin embargo, visto en perspectiva salta a la vista que lo que en su día nos parecían escenarios de categoría y texturas como una alfombra se han quedado claramente atrasadas respecto a lo que el género nos ha ido deparando con la aparición de títulos como «Turok», «GoldenEye» o «Quake». Asimismo, los **pixels hacen acto de aparición en las explosiones**, y los enemigos sufren el mismo problema que los de «Duke Nukem»: son **completamente planos** y eso, cuando ha quedado más que demostrado que la consola es capaz de mover personajes poligonales, hace que el juego baje enteros (claro que también tiene la explicación de que así eran los enemigos del original).

Pero quizá estemos siendo demasiado duros con «Doom», porque al fin y al cabo **sigue siendo un grande**, y también hay que valorar que los programadores se "curraron" **32 niveles totalmente nuevos** para esta versión. Así que al menos podemos presumir de que **no se trata de una traducción literal del original**, sino que en N64 podéis jugar en escenarios diferentes y afrontar situaciones que no encontráis en ningún otro formato.

Como siempre, nos queda interesarnos por el modo multi-jugador, aunque en este caso no hay que buscar mucho para encontrar respuesta: sencillamente no existe. Os tenéis que conformar con salir con vida individualmente, incluidos algunos secretos, lo cual tampoco es moco de pavo.

Lo mejor: Los 32 niveles de estreno en esta versión. Que tengamos un clásico como «Doom» en N64.

Lo peor: El nivel técnico queda por debajo de la media. Es otro de los que no incluyen opción multiplayer.



El nivel técnico de «Doom» no está a la altura de los mejores de esta comparativa. Los personajes siguen siendo sprites en dos dimensiones.



El catálogo de armas es muy completo. Para hacer frente a enemigos de esta guisa hacen falta "juguetes" como el que aparece en esta pantalla.

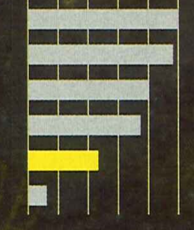




El cartucho no incluye un modo para varios jugadores, así que os tenéis que conformar con sobrevivir en las partidas en solitario.



NUESTRO TOP-6





Lo mejor de «Doom» es que sus programadores crearon 32 niveles totalmente nuevos para la versión de Nintendo 64. Lo que juguéis aquí no lo vais a encontrar en ningún otro sitio.

HEXEN

GT INTERACTIVE/EUROCOM

LA OVEJA NEGRA DE LA COMPARATIVA



Cuando dábamos las primeras noticias de «Hexen» allá por el verano del 97, os decíamos que iba a ser una **versión clavadita al original de PC** que programó Raven. Una gran virtud aparentemente, pero que a la postre resultó ser su principal defecto. ¿Por qué? Pues porque el original tiene ya sus añitos, y lo que era admisible en su época es totalmente inaceptable en estos tiempos que corren y en una consola como la Nintendo 64. Nos referimos a cosas como el **irrisorio aspecto de las texturas**, la estructura de los escenarios, el **nulo volumen de los enemigos o la escandalosa pixelación** que se produce en las vistas cercanas.

Por otra parte, es justo reconocer que **el planteamiento es bastante novedoso**, porque de principio os deja elegir entre tres personajes: un mago, un clérigo y un guerrero. Cada uno lleva un arma distinta, y también hacen un uso diferente de las pócimas que encuentra. En este sentido, **«Hexen» tiene algunos toques de aventura** que le apartan del camino que siguen el resto de juegos.

También puede sorprender que pese a sus bajas prestaciones técnicas el cartucho sea capaz de hacerse cargo de un **modo para hasta cuatro jugadores simultáneos**. Estos duelos en grupo son el pequeño momento de gloria de un juego que se ha ganado a pulso el último lugar de nuestra lista.

Lo mejor: Pues...Esto... Sí, el toque aventurero que le dan los tres personajes, las magias...

Lo peor: La calidad técnica está más cercana a los 16 bits. Es uno de esos juegos que decepcionan en cuanto lo conectas a la consola.

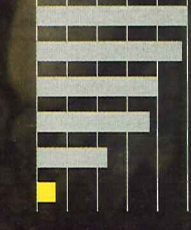


«Hexen» no es ninguna maravilla de la técnica. Por eso sorprende que sea capaz de manejar un modo para cuatro jugadores simultáneos.



Las texturas de los escenarios son bastante deficientes, y los enemigos presentan una pixelación escandalosa en nuestros días.

NUESTRO TOP-6

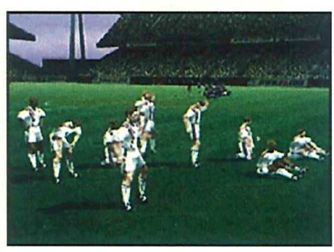












El ambiente de los partidos *en un simulador de fútbol depende mucho de las secuencias de animación, y en «Copa del Mundo...» este aspecto ha sido tratado con especial mimo. Hay escenas diseñadas para la salida al campo de los equipos, para escuchar los himnos, para celebrar los goles y para el final de los partidos. Incluso los penaltis tienen sus propias animaciones.*

NINTENDO 64
ELECTRONIC ARTS
EA SPORTS
FÚTBOL
64 MEGAS
40 SELECCIONES
DE 1 A 4 JUGADORES
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: NO



Copa del Mundo: Francia ´98

El juego del Mundial, pero sólo del Mundial

Pero cómo, ¿EA sacando otro juego de fútbol? Pues sí, parece que aquello de «Rumbo al Mundial 98» que hace cinco meses lucía en la carátula de su anterior cartucho iba en serio, que sólo era un "aperitivo" antes de tener a punto este «Copa del Mundo: Francia 98». ¿Y han podido programar un juego nuevo en tan poco tiempo? Pues esa es la gran pregunta que nos hicimos en la redacción, y responderla nos ha llevado varias horas mando en ristre.

Interesantes novedades jugables

Para dejar las cosas bien claras desde el principio, hemos de deciros que éste **es el juego oficial del Mundial de Francia´98**. Sus protagonistas exclusivos son las **40 selecciones nacionales con sus jugadores reales,** clasificadas para la fase final, y su modo de juego principal es un torneo que se desarrolla igual que la Copa del Mundo. Como contrapartida, **la base de datos ha perdido los clubes**, y por supuesto **tampoco hay ligas en las que podáis participar**.

Las **mejoras de este «Copa del Mundo...» están en el apartado técnico**. Lo primero que salta a la vista es el cuidado especial que le han prestado a las **secuencias de animación**. Además los **jugadores están mejor modelados**, y también **han aumentado las posibilidades de movimientos**: se han añadido regates y acciones nuevas (hay una combinación que os permite tiraros a la piscina), lo que ha redundado en un **gran avance de la jugabilidad, que se ha ajustado muchísimo** con respecto al título anterior.

Pero a pesar de todas estas "novedades", el corazón de «Copa del Mundo...» es el mismo que palpita en «FIFA:RM ´98», con la simulación llevada al máximo realismo. ¿Quiere decir esto que **los de EA podrían haber implantado todas las mejoras antes**, en la versión anterior? Y se nos ocurren más preguntas: ¿justifica la licencia del Mundial que perdamos la base de datos con clubes y ligas europeas?, ¿por qué, ya que estamos, se han vuelto a dejar sin doblar las voces?, ¿es de esperar un nuevo FIFA en tres o cuatro meses?... ♦

Podéis variar el rumbo de la historia







«Copa del Mundo: Francia 98» tiene **cinco modos de juego.** Los cuatro primeros son: **Mundial, partidos amistosos,** sesiones de **entrenamiento** y lanzamientos de **penaltis.** El quinto os da la oportunidad de **participar en partidos clásicos de la historia de los mundiales,** pero sólo se abre cuando conseguís ganar el campeonato principal. Entonces podéis jugar duelos como la final Alemania-Holanda del Mundial ´74 o el espectacular Italia-Brasil del 82.





Una de las novedades del juego es un trivial de la historia de los mundiales que os va haciendo preguntas al comienzo de cada partido, y deja la solución para cuando el árbitro da el pitido final. Aquí es donde se ve realmente quién es un entendido en fútbol.



El nuevo cartucho de EA tiene la licencia del Mundial. Por eso los nombres de los jugadores son los verdaderos. Así el realismo es más fuerte.



Las mejoras que han realizado en las animaciones de los jugadores se aprecian casi desde cualquier perspectiva, pero es en las vistas más cercanas al balón cuando se aprecian con mayor nitidez.



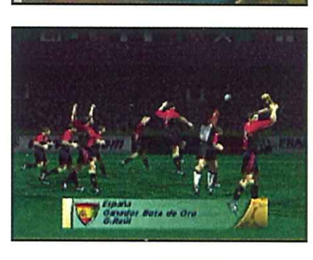
El control sigue siendo el mismo de «RM98», pero se han introducido nuevos movimientos, regates y remates a puerta que hacen que todo sea más fácil. Sin duda, la jugabilidad es el punto fuerte de este cartucho.



Camino de la gloria









Simular el campeonato del Mundo de Francia es el principal atractivo que vais a encontrar en este cartucho. Aquí podéis imitar a Clemente **haciendo primero la selección de jugadores** que van a participar en el campeonato. Después os toca ganar nuestro grupo jugando contra Paraguay, Bulgaria y Nigeria. La cosa es fácil: os plantáis en cuartos, después semifinales y por fin ¡la gran final! Nosotros logramos ganar en el nivel amateur, pero repetir éxito en los dos más altos es casi tan difícil como ganar el Mundial de verdad.

El Análisis

GRÁFICOS



Jugadores y estadios tienen una pinta fantástica, y hay ocho cámaras para seguir el partido.

MOVIMIENTOS



Máximo realismo durante los partidos y en las secuencias de animación. Se pueden hacer todo tipo de regates, fintas y remates a puerta.

SONIDO



El grupo Chumbawumba nos ameniza el inicio con su canción pegadiza, pero luego, como siempre, tenemos que aguantar los comentarios en inglés.

JUGABILIDAD



Prueba superada. La respuesta de los jugadores es más rápida, y se han mejorado las reacciones de los porteros.

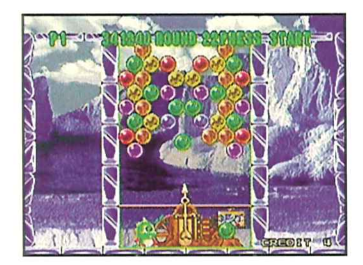
ENTRETENIMIENTO



Es fantástico poder jugar el Mundial, lo malo es que pronto se olvida . Por eso no perdonamos que hayan eliminado la base de datos de «RM 98».

TOTAL 79

• Seguro que la nota final de «Copa del Mundo: Francia 98» os ha sorprendido, sobre todo después de ver la de los diferentes apartados. Es que, veréis, **su caso es especial.** Es un juego que **sale apenas cinco meses después de «FIFA: RM98»,** y a pesar del poco tiempo disponible, los programadores han conseguido mejorar las prestaciones técnicas y ajustar la jugabilidad. Parece mentira, ¿verdad? Y digo yo, si en sólo cinco meses han mejorado tantos aspectos, **¿por qué no se ha hecho antes, en la versión anterior?** Y si el objetivo era mejorar, **¿dónde han ido a parar ligas y clubes?** Y para terminar, ¿para qué vamos a tener dos cartuchos casi iguales en casa, sobre todo cuando uno de ellos, el primero, garantiza mayor duración y entretenimiento?







Para ser un experto jugador de «Bust-A-Move 2» *hacen falta dos condiciones. La primera, reflejos, porque se necesita mucha rapidez mental para colocar las burbujas en el lugar correcto (y encima sólo os dejan unos segundos para decidir). La segunda es una buena puntería, porque puede ocurrir que sepáis dónde poner la burbujita, pero luego falléis el disparo.*



Bust-A-Move 2

Un puzzle burbujeante

Acclaim, la compañía que firma títulos como «Turok», «Extreme G» o «Forsaken», se ha desmarcado ahora con un **puzzle muy refrescante**, que se presenta como una de las más firmes alternativas al trono de «Tetris».

La **mecánica de «Bust-A-Move 2» es bien sencilla**. Desde la parte superior de la pantalla baja una formación de burbujas, y vosotros **estáis al mando de un cañón** que dispara burbujas similares. Para impedir que os invadan, tenéis que **eliminarlas formando grupos de tres o más del mismo color**. La tarea parece fácil, pero no lo es tanto cuando no encontráis dónde encajar la que os toca lanzar, o no atináis a colocarla en el lugar adecuado. Porque lo bueno de este juego es que **no sólo importa la rapidez de reflejos**, sino también (y mucho) **vuestra puntería.**

Más difícil que sus compañeros de género

Como es habitual, la práctica os ayuda a aprender truquillos y recursos que os ayudan a salir de situaciones difíciles. Un par de ejemplos: siempre hay que tener un ojo puesto en el color de la burbuja que viene después, y también se pueden dejar burbujas "colgando" de las que vayáis a eliminar para que desaparezcan con ellas. De todas formas, el margen de maniobra se acaba pronto, y la **dificultad sube rápido**.

Los gráficos no innovan casi nada respecto a versiones anteriores. Tienen fondos digitalizados, pero deberían haber incluido mejores animaciones o algún efecto 3D. De todas formas, el juego cumple con dos requisitos imprescindibles: es **divertido y adictivo**, sobre todo en las partidas a dos, así que seguro que acertaréis si os decidís a compráros lo.

NINTENDO 64
ACCLAIM
PROBE
PUZZLE
64 MEGAS
3 NIVELES DE DIFICULTAD
GRABA PARTIDAS: NO
RUMBLE PAK: NO
CONTROLLER PAK: SÍ







Algunos escenarios son más anchos que los normales, pero la dificultad es más o menos igual.

«Bust-A-Move 2» es un **puzzle divertido, jugable y sobre todo muy adictivo.**

A dos se arma la "marimorena"

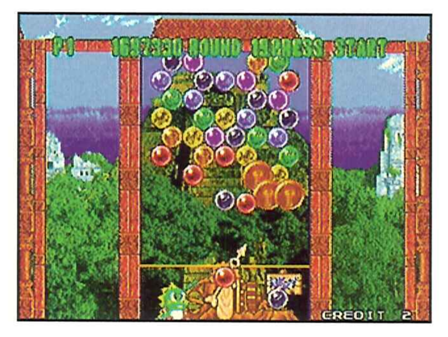








*En las partidas del **modo versus** jugáis **contra la máquina o contra un amigo**, que es cuando mejor se pasa. El objetivo sigue siendo despejar las burbujas de la pantalla, pero también **le podéis mandar "recaditos" a vuestro rival**. Para ello tenéis que eliminar más de tres burbujas de una vez, y entonces le aparecerán a él en su lado. Su grito será la señal de que lo habéis logrado.*



El margen de maniobra se reduce bastante en cuanto las burbujas bajan un poco. Entonces hay que actuar rápido sin perder los nervios.



Esta pantalla parece una broma pesada. Comienza así, con una situación al borde del desastre, pero sólo hay que fijarse en los colores para resolverla.



En este modo de juego lucháis contra el crono. El que despeje la pantalla en menos tiempo gana.



Todos los fondos de pantalla están digitalizados y ofrecen escenas de lo más original.



En el modo de juego principal tenéis que avanzar por un abecedario hasta llegar arriba del todo.

Una ayuda nunca viene mal



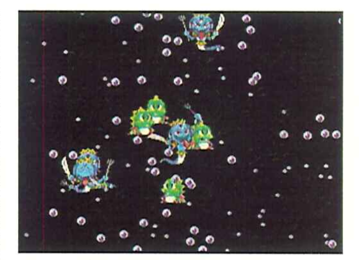
La línea de puntos os muestra la trayectoria, pero sólo aparece en pantalla después de cada continuación.



Las burbujas que brillan en los laterales destruyen todas las que estén junto a la pared cuando las tocáis.



La bola de cañón destroza todo lo que encuentra a su paso, así que lanzadla al sitio donde haya más "atasco".





Estas imágenes pertenecen a algunos de los salvapantallas *que incluye el juego. Para verlos basta con que lo dejéis en pausa durante un minuto o dos, y saltarán automáticamente. No son gran cosa, pero oye, ya que están...*

El Análisis

GRÁFICOS  82

Simpáticos y coloridos, pero no tienen nada que nos recuerde que estamos en la Nintendo 64.

MOVIMIENTOS  83

La flecha no da muchas opciones para acertar, pero al menos permite ajustar la precisión de los disparos con los botones L y R.

SONIDO  82

Hay una música alegre y dicharachera para cada pantalla de juego. También incluye algunas voces muy "chinakas".

JUGABILIDAD  88

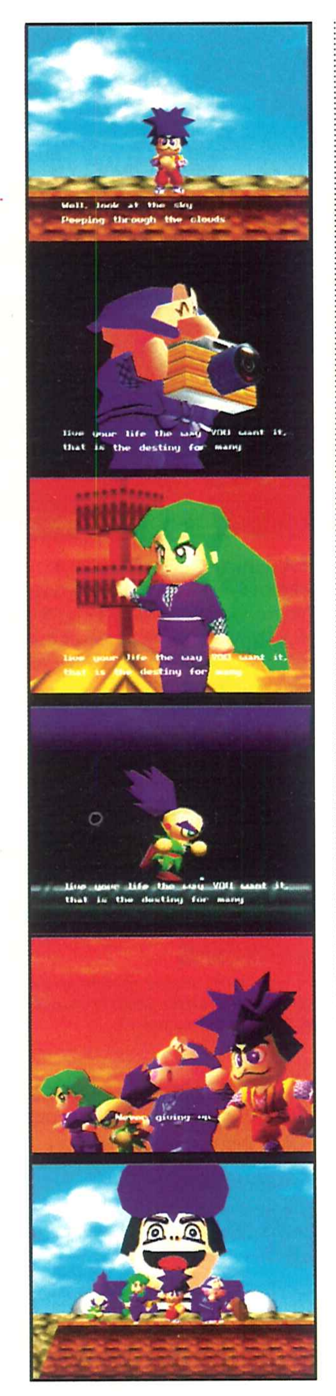
Se maneja mejor con el pad digital que con el joystick. Hay que practicar bastante para acostumbrarse al nivel de dificultad.

ENTRETENIMIENTO  92

Siempre te entra el gusanillo de jugar otra partida. Los duelos del modo versus son rompedores.

TOTAL 85

- *Lo conocíamos de sobra, pero el planteamiento de «Bust-A-Move 2» nos sigue pareciendo* **muy original**. *Aunque es simple, te llega muy adentro.*
- *Esperábamos* **alguna mejora a nivel gráfico**, *pero nos hemos encontrado con el mismo aspecto de siempre. El juego es una fiel conversión del arcade.*
- *El margen de maniobra se reduce mucho en cuanto dejáis que las burbujas bajen más de lo debido. Aquí* **el menor fallo puede llevaros a la ruina.**
- *Los modos de juego son numerosos y variados. Nosotros nos seguimos quedando con el* **versus**, *por aquello de pasártelo en grande con un amigo.*



La intro de «Goemon» *es digna de karaoke, pero mola. La "marcha" nipona subtitulada en inglés ameniza la presentación de los protagonistas. Y de paso hace esbozar una sonrisa...*

NINTENDO 64
KONAMI
KCE OSAKA
ACTION RPG
128 MEGAS
17 STAGES
1 JUGADOR
BATERÍA: NO
CONTROLLER PAK: SÍ
RUMBLE PAK: NO



Mystical Ninja Starring Goemon

Una comedia de ninjas y rico sabor a Sushi

El juego que protagoniza este ninja del pelo azul, es una vacilada completa. **Un alarde de imaginación y frescura, pegadito eso sí al humor más japonés**, que nos ha dejado un agradable sabor de boca.

Pero es un juego raro este «Mystical Ninja...». El argumento parte de una **historia absurda**, casi tanto como algunos de los diálogos que mantenemos con los pueblerinos de cada zona, que nos pone **frente a situaciones y puzzles de lo más surrealista**, y encima cuando menos te lo esperas te ataca una canción nipona mientras controlas un monstruo de tamaño Mazinger Z que lucha con los puños al más puro estilo Punch Out. Una flipada.

Por definirlo de alguna manera es un RPG, mejor dicho un **action RPG**. Ya sabes, vas de camino por los parajes del **Japón de la época feudal**, llegas a pueblos, hablas con sus habitantes para que te den pistas sobre lo que tienes que hacer... **¿Pero es muy RPG o más bien light? Pues quizá lo segundo**. Porque a pesar de que se dan cita los elementos comunes a todo RPG: **diálogos, tiendas, puzzles y acertijos, items** y magias, resulta que la **capacidad de actuación está bastante limitada**, o lo que es lo mismo, el **avance es muy lineal**, y además algunos diálogos no sirven para gran cosa. En realidad **hay más de aventura** y luego un poco de **acción + plataformas** que no vienen mal.

Los personajes son un punto

La estética gráfica desde luego es de Mario 64. Un mapeado en 3D gigantesco, surtido de texturas similares, que para la ocasión añade casitas, pueblos y más personajes humanos. Es en los caracteres donde se nota más evolución. Están construidos a base de **polígonos más suaves, con texturas coloristas y bien definidas, y hacen gala de una animación excelente** que responde a la personalidad de cada "miembro" de la banda.

No sólo hay que pasear













*Cuando penetres en castillos o fortalezas similares, necesitarás recolectar unos cuantos objetos. Lo primero, las **llaves** (de oro y plata) con las que accederás a diferentes habitaciones, y después dos originales iconos: **Mr Elly Phant**, que te brinda un mapa del lugar, y **Mr. Arrow**, que señala dónde se encuentra el jefe.*

Más que un RPG puro y duro, «Mystical Ninja...» es una gran aventura con elementos de Rol, plataformas, acción y muchos subjuegos.









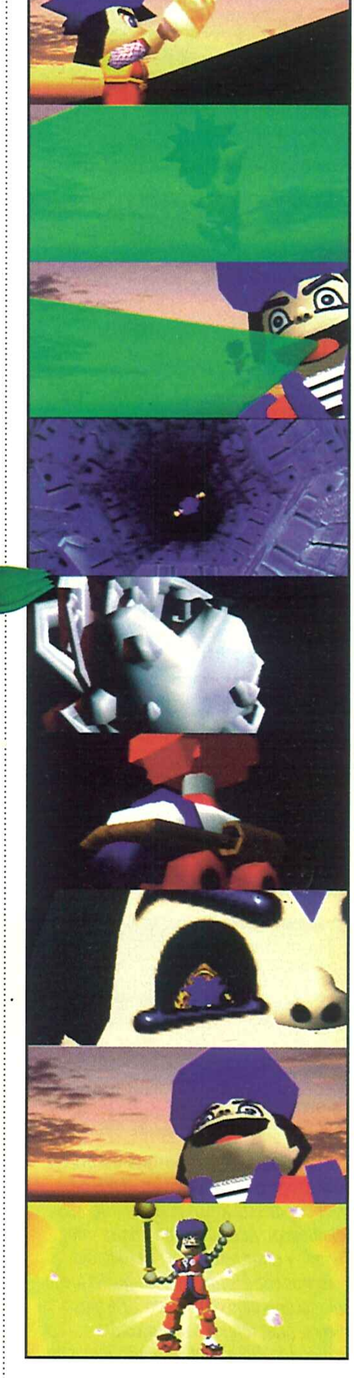
Ellos son cuatro y se llaman **Goemon, Ebisumaru, Yae y Sasuke**. Pero son el mismo, porque no pueden aparecer a la vez. Ni siquiera empiezas con todos. Primero tomamos el mando de Goemon/Ebisumaru. A priori no hay gran diferencia entre ellos, excepto en la contundencia del arma, y si acaso en la velocidad de los andares. Luego descubriremos que **cada personaje tiene sus propias habilidades**. Bien, a mitad de la aventura encontramos a **Yae**, tras el episodio del robot Impact, y poco después se nos une **Sasuke**, un robot que necesita pilas para funcionar.

Cada uno de estos chicos podrá utilizar una magia diferente, cuando la encuentren claro, y cuatro armas/items distintos. No os será difícil saber quién puede hacer qué cosa: el "narrador" se encarga de decirlo cuando conseguimos algún objeto. Por lo demás, da igual qué personaje manejes. Y bastará con **pulsar C abajo para cambiar de protagonista en el acto**. El control es en todo caso muy bueno (salvo problemas con el movimiento automático de la cámara) y además aprovecha a tope el stick 3D. Si quieres una prueba, elige a Ebisu y ve moviendo el stick primero muy despacio, luego más rápido y al final a la carrera. ¡De risa!

A la carrera tendrás que ir a casi todas partes en el Japón de Goemon. Y no porque tengas prisa, sino porque es la forma más rápida de cubrir **las abundantes zonas de juego en las que no hay nada que hacer**. Este es uno de los puntos negativos de «Mystical Ninja...». **Grandes distancias que agotan la memoria del cartucho** y en las que no encuentras nada ni a nadie. Y luego alguna que otra casa sin habitar y diálogos que saben a poco.

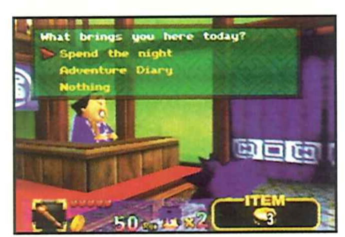
Conclusión: extraño, pero encantador

Lo decíamos al principio: **un juego muy raro**. Que a veces te sorprende tripulando un robot de puño flojo , y otras te ofrece un lote de risas enlatadas, te **plantea crisis de inteligencia**, te propone cargarte a una extraña horda de enemigos, encaramarte en plataformas poco arriesgadas o a participar en subjuegos de lo más cachondo. Una mezcla de la que puede salir cualquier cosa. **Lo de dentro, eso sí, es muy fresquito** y derrocha imaginación. **Las canciones son un punto**. Y en general, el nivel de entretenimiento es bastante aceptable. Pero claro, tienes que saber inglés. Muy facilito el que hablan aquí, pero extranjero al fin y al cabo... ♦



El episodio del robot Impact *es de los que dejan huella. Su aparición era inevitable en un juego del ninja místico, y aquí desde luego llega en plan "¡cuidado que lo arraso todo!" Impact es un Goemon tamaño Godzilla cuya misión en el juego es derrotar al gran guerrero Kashawagi, un señor de malas pulgas y un tamaño también a tener en cuenta. Bien, pues succionados por el mecanismo de Impact, primero debemos pasar por el show de recargarnos de energía. ¿Cómo? Arrasando pacíficos lugares, cuantos más mejor, en un tiempo límite, todo a lomos de unos patines o similar. Después nos apostamos en la cabina del robot y nos liamos a puñetazos, patadas, rayos láser y lanzamiento de cadenas contra un enemigo cargado de puntos de energía al que ya os contaremos cómo derrotar.*











Los textos de los diálogos están en inglés, *pero pueden más las ganas de disfrutar de este RPG que las limitaciones idiomáticas. Además, es un "inglés" muy "light", y como resulta que de cada cien personas entrevistadas a lo largo del juego sólo sacarás algo claro de un 10% más o menos, pues tampoco te atascarás demasiado. Nosotros te recomendamos en todo caso que intentes hablar hasta con el perro (que también se puede), porque por lo menos recibirás a cambio una contestación graciosa y puede que con risas de fondo.*
La parte "mala" es que no encontrarás demasiados personajes con los que entablar un diálogo, y cuando lo hagas, cruzaréis frases tan lógicas y breves que jamás te podrás equivocar.
La irrupción del narrador le añade un poco de sal al asunto. Ni te lo esperas, ni te lo puedes imaginar, y cuando aparece incluso se crea cierta complicidad con los personajes para que en el fondo te sientas metido hasta el cuello en la aventura.



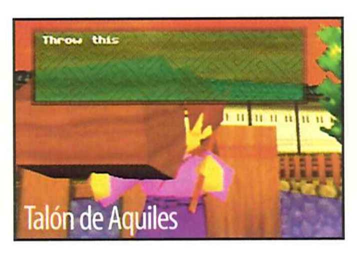
Cuidado con el ladrón de Oedo. Si no le golpeas antes, te quitará todo tu dinero en un periquete.

El mundo 3D de Goemon sigue el patrón gráfico de Mario 64, si bien tanto los escenarios como los personajes cuentan con más texturas y un nivel de detalle superior.

Objetos y artilugios

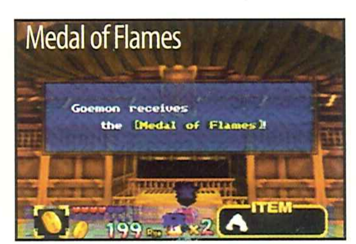






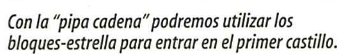






Como recompensa a un trabajo bien hecho, Goemon y su banda reciben ciertos objetos mágicos con los que afrontar la siguiente etapa. Para conseguirlos habrá que ***destruir a un jefe, capturar unos peces*** *o hablar con la gente adecuada.*





Con la "pipa cadena" podremos utilizar los bloques-estrella para entrar en el primer castillo.

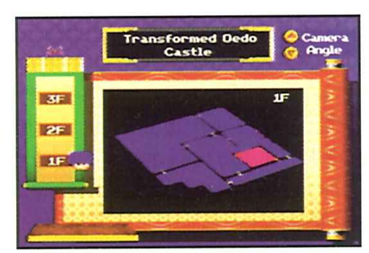


Nuestras habilidades también incluyen la natación, y a veces es más rápido ir nadando que a pie.

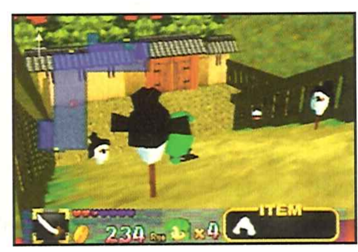




La piedra mágica puede abrirte las puertas a cualquier sitio. Sólo arrástrala hacia la dirección que señalen los carteles y te trasladarás rápidamente.



Está bien que cada castillo tenga su mapa, pero estaría mejor si nos lo dieran completo a la primera.



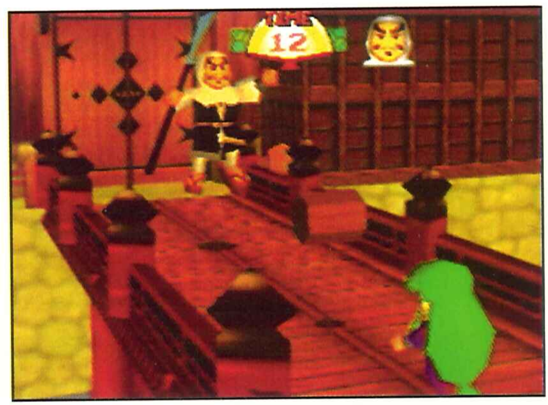
Los enemigos a los que nos enfrentamos tienen un aspecto de lo más surrealista.



Aquí tenemos a Ebisumaru entusiasmado porque Ushiwaka le va a contar el secreto de su estatura.



La potencia de la katana de Yae, su arma por defecto, es increíble. Corta a los enemigos en rodajas como si fueran embutido y luego se va tan ancha.



Yae debe enfrentarse al Guardián de la Puerta con el Talón de Aquiles que le ha dado Ushiwaka. Dale tres veces, y de recompensa obtendremos a Sasuke.



Para conseguir la Medal of Flames hay que pagar cinco monedas de oro al dios del "money".



Cuidado: este puente está fuera de servicio. Avanza muy, muy despacio o se vendrá abajo. Y tú con él.



Los retos plataformeros no supondrán demasiado problema para ti, que estás hecho casi a todo.

Uno de los mayores encantos del juego reside en sus personajes. Goemon es el rey de la comedia, pero con Ebisumaru disfrutarás de los mejores momentos.




Sí, la típica máquina del ganchito. ¡Qué tiempos! Ponla en marcha y luego pilla la cámara.

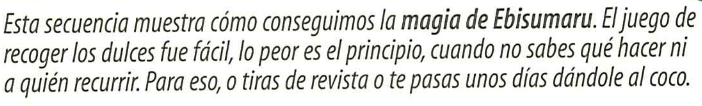
Magia potagia



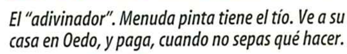






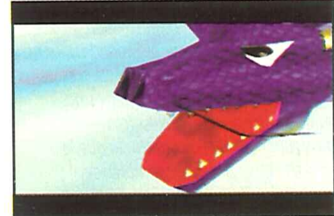



Esta secuencia muestra cómo conseguimos la **magia de Ebisumaru**. El juego de recoger los dulces fue fácil, lo peor es el principio, cuando no sabes qué hacer ni a quién recurrir. Para eso, o tiras de revista o te pasas unos días dándole al coco.

El "adivinador". Menuda pinta tiene el tío. Ve a su casa en Oedo, y paga, cuando no sepas qué hacer.








El dragón Koryuta acudirá a ti cada vez que Yae le llame con su flauta mágica. Es la forma de agradecerte que hayas librado su espíritu hechizado, liquidando a la máquina tamborilera que controlaba su mente. A partir de ese momento, Koryuta se pondrá a tu servicio y te trasladará de forma inmediata a cualquier sitio que elijas. Sólo debes tocar la flauta, pero procura que sea siempre en el exterior. O el dragón no te oirá.



Cada personaje empieza con un arma por defecto *(excepto Goemon que sale con la "pipa" y algunas monedas), pero puede ampliar su arsenal con otros tres items a lo largo del juego. También cabe una magia en su inventario. Nosotros conseguimos la de Ebisumaru, la que le convierte en gnomo; Yae también se convierte en sirena, Sasuke puede volar...*

El Análisis

GRÁFICOS — 88

Los personajes destacan sobre los fondos. Tienen más detalle y colorido, contra las texturas más apagadas, pero muy buenas, de los escenarios.

MOVIMIENTOS — 90



La animación de los protagonistas es encantadora y está bien hecha, sobre todo si tienes en cuenta su tamaño. El movimiento del pelo de Yae te pondrá los idems de punta, y los andares "modositos" de Ebisu pasará a los anales de la historia.

SONIDO — 90



¿Cómo andas de karaoke, vecino? Aquí podrás practicar, y de lo lindo. Con bellas melodías de letra nipona y traducción simultánea al inglés. El soniquete es de lo más "kitch", pero lo que cuenta es que las canciones llegan enteritas.

JUGABILIDAD — 82



Casi toda la aventura mantiene un tono moderadamente fácil, pero algunos puntos se presentan casi imposibles de resolver. Sólo con mucho diálogo y a veces habilidad, podrás superar los escollos, pero no olvides que el juego está en inglés.

ENTRETENIMIENTO — 88



En la variedad (y en la variación) está el gusto. Y en Goemon se pueden hacer muchas cosas. Hablar, andar, correr, montarse en un monstruo, pelear. Lo malo es que no todo parece igual de divertido...

TOTAL 89

- *El* **argumento es una locura,** *y da pie a una historia que se vive con risas y cierta cara de confusión. Si te molan las* **situaciones raras,** *aquí podrás exprimirlas a tope.*
- *El* **mapeado es amplísimo,** *pero abundan las zonas de juego en las que no hay que hacer prácticamente nada.*
- *Los* **personajes merecen capítulo aparte.** *Presentan gráficos coloristas y bien definidos, animaciones con personalidad y un control asequible.*
- *Hay* **muchos chistes y gracias** *(incluso con risas enlatadas por lo bajini), que no son nada fáciles de captar. Hazte a la idea de que* **el humor japonés ya es difícil de pillar,** *y mézclalo con el inglés a ver qué sale...*



Este tipo de enemigos suele aparecer en zonas de paso, y aunque es pesado, también se rinde pronto...

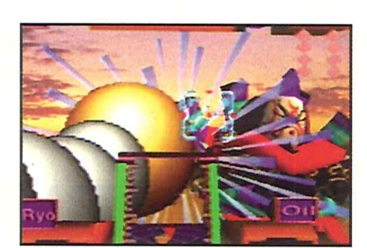
El show de Impact destrozando pueblos enteros para recargarse es de lo más alucinante del juego.

Fíjate en estos jefes











No hay muchos y tampoco son **especialmente difíciles,** *pero queríamos hacer un apartado especial con ellos, aunque sólo sea para que luzcan el* **original careto, la forma de atacar** *o la que tenemos nosotros de defendernos contra los jefes que marcan el fin de un stage.*



La gente estaba ***necesitada de Rol y*** *por eso todos han* ***recibido tan bien*** *este «Mystical Ninja* ***Starring Goemon»***





En uno de los divertidos subjuegos debemos ayudar a Ushikawa a recoger peces de colores. Por fin un poco de acción.



La tienda en casa







Comida *para rellenar tu energía, y* ***armaduras*** *para protegerte de los impactos, serán los dos tipos de objetos que podrás encontrar en las pocas tiendas repartidas por las ciudades. Compra aunque te sobre, que nunca se sabe...*

CONCURSO

MYSTICAL NINJA
STARRING GOEMON

REGALAMOS 20 CARTUCHOS

YA CONOCÉIS TODOS A GOEMON, UN CHAVAL NINJA QUE CON SU PELOPINCHO AZUL ESTÁ HACIENDO LAS DELICIAS DE LOS FANS DE LOS RPG´S. LOS ENEMIGOS DE GOEMON QUIEREN EVITAR QUE TE LLEVES UNO DE LOS 20 JUEGOS PARA NINTENDO 64 QUE SORTEAMOS, MODIFICANDO UNA DE ESTAS DOS IMÁGENES DEL PROTAGONISTA. BUSCA EN LA DE LA DERECHA LAS CINCO DIFERENCIAS Y ¡A DIVERTIRSE CON GOEMON!

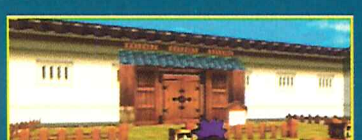
DESCUBRE LAS 5 DIFERENCIAS













Bases del concurso «Mystical Ninja: Starring Goemon»

1.- Podrán participar en el concurso todos los lectores de la revista Nintendo Acción que envíen el cupón de participación **indicando las 5 diferencias** correctamente, a la siguiente dirección:
HOBBY PRESS, Nintendo Acción. Apartado de correos 400. 28100 Alcobendas, Madrid.
Indicando en una esquina del sobre: CONCURSO Goemon.

2.- De entre todas las cartas recibidas con las respuestas correctas se extraerán **VEINTE**, que serán premiadas con un cartucho de «Goemon» para Nintendo 64. El premio no será, en ningún caso, canjeable por dinero.

3.- Sólo podrán participar los lectores que envíen su cupón **entre los días 18 de mayo y 30 de junio de 1998.**

4.- La elección de los ganadores se realizará el día **2 de julio de 1998** y los nombres de los ganadores se publicarán próximamente en las páginas de la revista Nintendo Acción.

5- El hecho de tomar parte en este sorteo implica la aceptación total de sus bases.

Nintendojo

¡ESPERAMOS VUESTRAS CARTAS!

Si quieres participar en esta sección, rellena y envía el cupón adjunto a **Hobby Press, S. A., Nintendo Acción, C/ de los Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes (Madrid)**, indicando en el sobre "**Nintendojo**". Si quieres, puedes enviar una fotocopia del cupón. No se admiten anuncios de carácter comercial.

VENTAS

Atención no dejes pasar esta superoferta. N64 con dos mandos, un controller Pak y dos juegos por 43.000 Pta. Sólo 3 meses de uso. Preguntar por Francisco. Llamar de 16 a 22 horas. Tel. 91/ 878 83 66.

Vendo N64 en perfecto estado por 20.000 Pta. Un mando verde por 3.000 Pta., un controller pak por 1.500 Pta., *Lamborghini* por 8.000 Pta., *Mario Kart* por 4.500 Pta., *Diddy Kong Racing* por 4.500 Pta., *GoldenEye* por 5.500 Pta., o todo por 45.000. Preguntar por Dani. Tel. 93/ 337 29 16.

Vendo Super Nintendo con 16 juegos, entre ellos: *DKC 2, DKC 3, SMW y Killer Instinct* por 20.000 Pta., y con Bazooka por 25.000 Pta. Sólo Oviedo. Preguntar por Carlos. Tel. 985/ 27 01 19.

Vendo *Diddy Kong Racing* por 7.000 Pta. Nuevo. Preguntar por Carlos. Tel. 93/ 397 86 49. Sólo Barcelona o Badalona.

Vendo N.E.S. en buen estado, con pistola, dos mandos y los juegos: *The Battle of Olimpus y Super Mario.* Todo por 15.000 Pta. Cristina. Tel. 96/ 589 28 67.

Vendo Super Nintendo con dos mandos y los juegos: *NBA Jam, Virtual Soccer, Nigell Mansell y Mario All Stars.* Y dos Game Boy con Handy Boy y tres juegos: *Paperboy, Golf y Tetris.* También vendo dos accesorios separados. Preguntar por Raúl. Tel. 96/ 512 69 09.

Vendo los siguientes juegos de Super Nintendo: *Kirby's Fun Pack, Secret of Evermore y Donkey Kong Country 3* por 3.500 Pta. cada uno ó 9.000 Pta. los tres. Llamar por las tardes a partir de las 18 horas. Preguntar por Axier. Tel. 949/ 21 96 92.

Vendo *Mario 64 y Mario Kart 64* por 10.000 Pta. los dos. Nuevos. Francisco. Tel. 957/ 51 32 39.

Vendo *Blast Corps* por 6.000 Pta., *Mario Kart 64* por 6.000 Pta., *Lylat Wars* sin Rumble por 6.000 Pta. y *Pilotwings* por 4.000 Pta. Llamar a partir de las 16,30 horas. Preguntar por Emilio. Tel. 956/ 54 20 16.

INTERCAMBIOS

Cambio *Mario 64 y Blast Corps por Diddy Kong Racing, GoldenEye, Turok, Top Gear Rally, Wave Race 64* o por otros juegos. Sólo Valencia. Preguntar por Enrique. Tel. 96/ 153 33 95.

Cambio *Extreme G* por *Pilotwings 64 o Blast Corps* (ambos con cajas y manuales). Preguntar por José. Llamar de 10 a 22 horas. Tel. 96/ 265 06 44.

Cambio *Diddy Kong Racing* con caja y manual de instrucciones completamente nuevos por *Blast Corps, Wave Race o Mario Kart 64.* Preguntar por Juan Pablo. De 15 a 21 horas. Sólo Sevilla. Tel. 954/ 51 58 64.

Cambio N.E.S. con seis juegos por Super Nintendo. Interesados llamar al Tel. 91/ 479 33 04. Preguntar por Carlos. Sólo Madrid.

Cambio *Mario 64 por ISS 64 o por FIFA'98.* Sólo Córdoba. Preguntar por Roberto. Tel. 957/ 47 15 75.

Cambio *Super Mario 64 por GoldenEye.* Preguntar por Javier. Sólo Madrid. Llamar de 15,30 en adelante. Tel. 91/ 508 15 86.

Cambio *Shadows of the Empire por Turok o Mario 64* u otros juegos de Nintendo 64. Preguntar por Rubén. Llamar por la tarde a partir de las 18 horas. Tel. 93/ 432 23 79.

Cambio *Bubble Bobble* de Game Boy por *Wario Land 2.* Sólo Córdoba y alrededores. Preguntar por Alberto. Tel. 939/ 55 48 55. Llamar de 8 a 20 horas.

VARIOS

¡Atención! vendo *Lamborghini y Multiracing Championship* o los cambio por otros de la misma consola (muy nuevos). Preguntar por Jaume (hijo). Sólo Barcelona. Tel. 93/ 280 64 85.

Vendo *Shadows of the Empire* con trucos por 8.000 Pta., o lo cambio por *Yoshi's Story.* Interesados llamar al Tel. 91/ 666 88 83. Preguntar por Bryan. Sólo Madrid.

Cambio *FIFA'97* de SNES por cualquiera de N64 que no sea *Mario 64, Mario Kart ni Duke Nukem,* o vendo por 3.000 Pta. Llamar de 13,15 a 14,30 o de 21,15 a 23 horas. Preguntar por Frank/Christian. Tel. 96/ 547 13 42.

Cambio *Shadows of the Empire o Mario Kart 64 por FIFA'98 o Lylat Wars,* o los vendo por 4.000 o 5.000 Pta. Asturias. Preguntar por Sergio. Tel. 985/ 56 45 34.

Vendo juegos de Nintendo 64: *Blast Corps,* 6.000 Pta., *Diddy Kong Racing,* 5.000 Pta., *Turok,* 7.000 Pta. y *MK Trilogy,* 9.000 Pta. O cambio cualquiera de ellos por *GoldenEye.* Preguntar por Javier. Tel. 923/ 21 87 79.

Cambio *Diddy Kong Racing* por *Duke Nukem o Doom.* O lo vendo por 5.000 Pta. También vendo *GoldenEye* por 6.000 Pta. O cambio por uno de los anteriores. Preguntar por José Luis. Tel. 957/ 59 70 90.

Cambio *FIFA'98 por ISS 64* o compro este último por menos de 8.000 Pta. Sólo Barcelona y Baix de Llobregat. Llamar hasta las 14 horas y a partir de las 22 horas al Tel. 93/ 654 65 59. Preguntar por Rubén.

Cambio o vendo *Shadows of the Empire* de N64 por *Turok.* Preguntar por Iván. Tel. 964/ 60 27 22.

¡Oferta! se vende *Pilotwings 64* por 5.000 Pta o cambio por *Killer Instinct Gold* o por *Extreme G.* Preguntar por Adrián. Tel. 988/ 29 52 94.

Vendo *Bomberman 64* por 7.000 Pta. en perfecto estado, o cambio por *Yoshi's Story.* Josechu. Sólo Madrid. Tel. 91/ 350 33 59.

COMPRAS

Compro *Extreme G* de Nintendo 64. Precio a negociar. Preguntar por Benjamín. Sólo Alicante y Murcia. Tel. 96/ 532 17 57.

Compro *Wave Race 64 o Yoshi's Story* por 5.000 Pta., y *Lylat Wars* (con rumble) por 6.000 Pta. En buen estado y con instrucciones. Preguntar por Juan Jesús. Tel. 07376/ 83 39 93.

Compro *Dragon Ball Hyper Dimension y Super Pang* de SNES. Sólo Madrid. Precio a convenir. Llamar de 17,30 a 20,00 horas. También compro juegos de N64. Preguntar por Jesús. Tel. 91/ 355 99 07.

Compro *Demon´s Crest y Dragon Ball Z2,* en buen estado y con caja de instrucciones. Llamar a partir de las 15'00 horas. Preguntar por Vital. Tel. 942/ 33 72 76.

Compro *ISS 64* por 9.000 Pta. y *Killer Instinct Gold* por 7.000 Pta. También *FIFA'98* por 8.500 Pta. (todos con caja e intrucciones). Preguntar por Javi. Llamar a partir de las 13 horas. Sólo Madrid. Tel. 91/ 508 23 11.

¡Urgente! compro Nintendo 64 en buen estado, con mando, a buen precio. También juegos como: *GoldenEye, Mario 64 o Wave Race 64.* Interesados llamar al Tel. 91/ 851 27 67. Preguntar por Oscar. Llamar de 18 a 21 horas.

Compro *Legend of the Mystical Ninja* para Super Nintendo, versión Pal y en buen estado. Pago 3.000 Pta. Preguntar por Joaquín. Tel. 91/ 617 56 07.

Compro Rumble Pak y controller pak. Precio a convenir. Llamar a partir de las 19 horas, entre semana. Preguntar por Javier. Tel. 91/ 409 27 29.

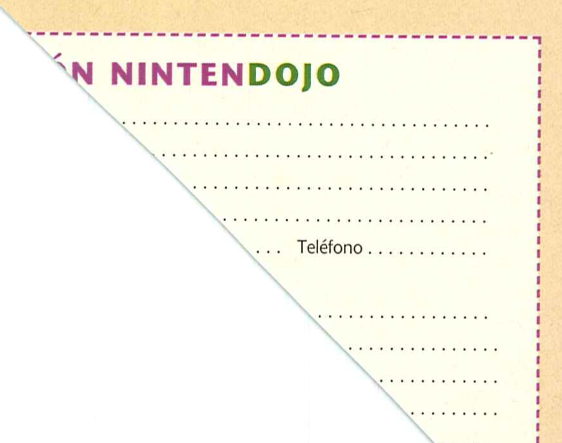
Compro Super Game Boy por 1.500 Pta. Interesados llamar al Tel. 977/ 73 81 74. Preguntar por Albert.

CLUBES

Club La Ultima Frontera si tienes una N64, ha llegado el día de abrir nuevos caminos, el día de participar realmente en un club. Escribe a: Rafael Aguilar Martínez, c/San Vicente Ferrer, 61-1º 9. 38002 Tenerife.

Clun Nintendo 2000 si te encantan los videojuegos y si tienes consolas Nintendo, no dudes en apuntarte a nuestro club Escribir a: Jesús Sevillano Sánchez, Avd. San Salvador, 105-15º 1ª. 08913 Badalona (Barna).

Si tienes una Game Boy o te gusta Dragon Ball Z, apúntate. Sorteamos comics, dibujos, cromos... Escribe a: Adrián Arias Núñez, c/Río Navio, 47-3º. 27004 Lugo.



...ÓN NINTENDOJO

Teléfono ....

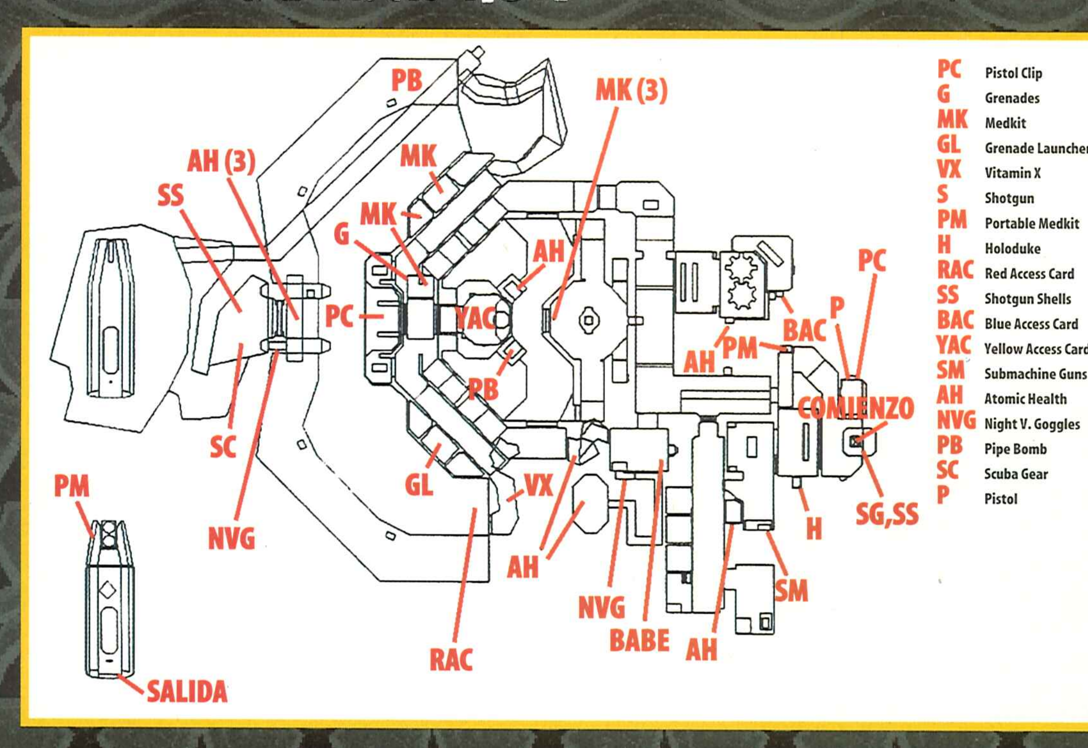
DUKE NUKEM 64

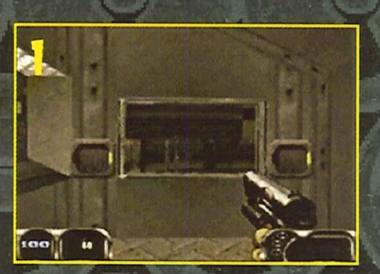
Episodio 1: L. A. MELTDOWN

SEGUNDA ENTREGA

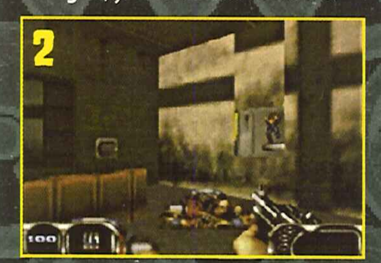
¿Disfrutasteis de los tres niveles de la primera entrega? Pues preparaos, porque este mes las cosas se endurecen. Os hemos preparado un recorrido de lujo por los cinco niveles siguientes para que no se os resista ni un solo secreto. Tomad aliento y ¡a jugar!

NIVEL 3: Death Row

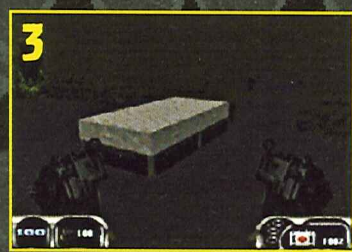




Salta de la silla eléctrica y entra en la habitación a la derecha; abre el panel y **coge la pistola**. Según miras hacia la ventana, activa los dos interruptores. Salta al interior de la silla, coge la **Shotgun**, y encárate con los aliens.



Entra en la sala y en la pared de la izquierda encontrarás un **Holoduke**. Ve a la derecha, coge el **Medkit** y entra por el pasillo. Justo en el recodo hay una **celda con una Babe**.



Mueve la cama y entra por el **pasadizo secreto**. Activa las Night Vision Goggles y pulsa **usar** para abrir una **pared falsa**. Continúa hasta el final, coge la **Atomic** y vuelve atrás.



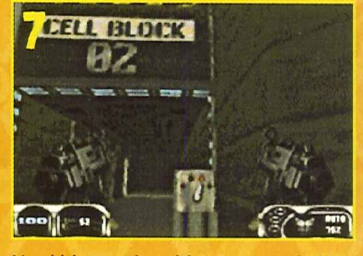
Abre la doble puerta, activa la grabadora y verás una **puerta secreta**. Sal y cuando explote el muro salta sobre los engranajes y coge la **Blue Access Card**. Antes de bajar coge la Atomic.



Sal, activa la puerta de la derecha, izquierda, cruza hasta la puerta de enfrente, dispara a las bombonas, entra por el agujero, sal y sube por la rampa. Coge la **YAC** y úsala abajo.

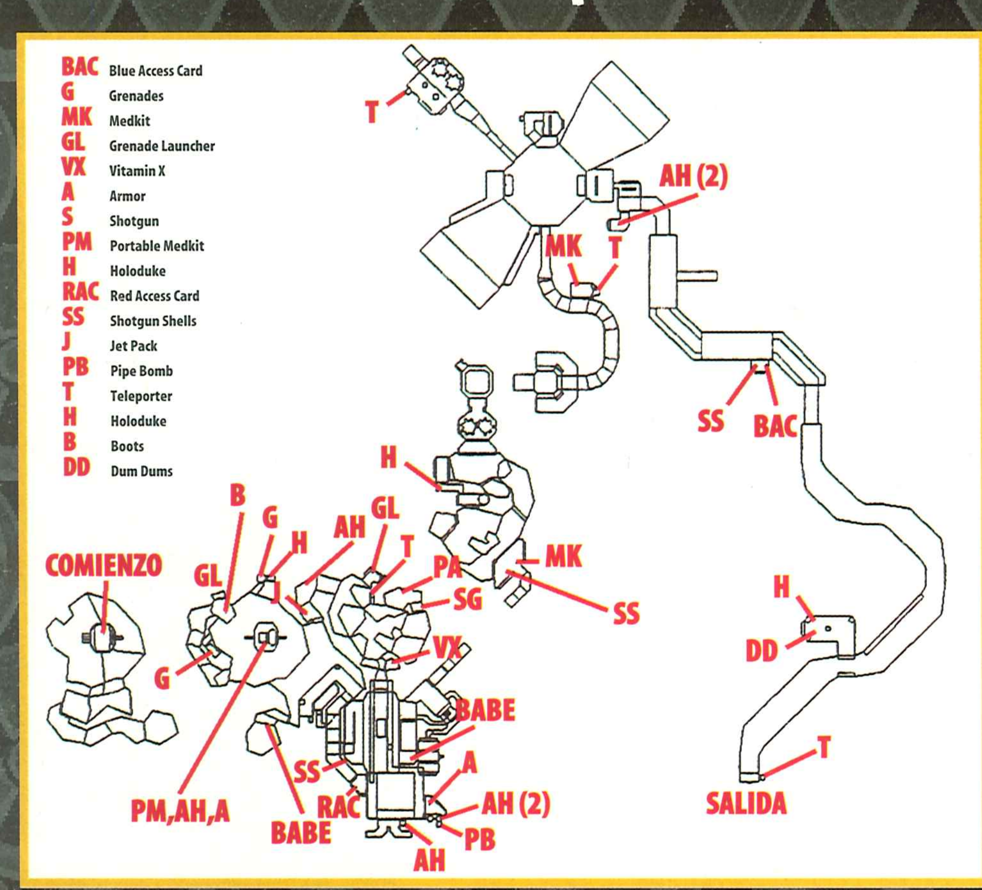


Ve a la izquierda en la **zona al aire libre** y coge la **RAC** del suelo. Sube por el **conducto de ventilación derecho**, coge las **Pipe Bomb** que hay al final de la cornisa, vuelve y sube por el conducto que verás enfrente. Coge las tres Atomic, avanza hasta el final de la otra cornisa y dispara una **granada al muro**. Dentro hay una **Vitamin X**. Vuelve y abre cualquiera de las dos puertas que requieren la RAC. Salta sobre el **holograma del alien**, coge la **Submachine Gun**, abre la **puerta roja**, también el panel que hay enfrente y salta al **compartimento secreto** que hay en cada columna. Vuelve a la habitación del alien, entra en las dos habitaciones de los extremos y **activa los interruptores**.



Ve al bloque de celdas 2 y usando la palanca que hay a la entrada abre la última celda. Entra por el poster, dispara una Pipe Bomb, sigue y dispara otra hasta que llegues a las alcantarillas. Cuando salgas ve a la izquierda dos veces, sube por la columna y abre el panel secreto. Baja, coge el Scuba Gear y zambúllete en el agua. Entra en el submarino por la parte inferior y abre la puerta oculta que hay tras la caja. Sal, activa el interruptor que hay a la derecha y sal del nivel.

NIVEL 4: Toxic Dump





Sumérgete, activa los **botones rojos superior e inferior** y sal por la escotilla. Intenta ahorrar todo el aire posible en el **Scuba Gear** (lo necesitarás). Emerge, da la vuelta al submarino y verás una entrada en la pared. Entra, coge la **Blue Acces Card** y el **Grenade Launcher** y salta a los agujeros que verás a ambos lados de donde estás. En las paredes de ambos huecos hay **items escondidos.**





Salta al **submarino** y corre **a través del fuego**. Luego sumérgete, entra en él y emerge. Coge los **items**. Sal y justo enfrente verás una **cueva submarina.** Dispara una Pipe Bomb al final de ella y entra por la abertura. Avanza hasta el final, emerge y rescata a una **Babe**. Dispara a los barriles y luego **vuela el muro**. Ahora entra en el edificio con la tarjeta y pulsa **usar en el muro derecho**, un poco antes de llegar a la puerta roja.



Sal del **pasaje secreto** y abre la **puerta roja.** Baja por la rampa y busca otra de subida. Rescata a la **Babe**, salta abajo y colócate sobre unas **rayas negras y amarillas** del suelo. El gancho te llevará a otra zona desde donde serás transportado a otra más. Dispara al cristal, coge la **Red Access Card**, continúa por la cinta y en el muro izquierdo de un pequeño recodo encontrarás un panel con una **Atomic.**

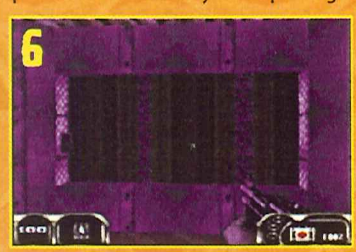


Ve arriba, presiona el interruptor y **utiliza el Jetpack** para coger los **objetos de los tubos.** Vuelve a la **puerta roja** y busca otra puerta roja. A su derecha verás un panel. Un **rayo te reducirá de tamaño.** Corre por la abertura derecha, activa el interruptor y vuelve a hacerte pequeño. Regresa, entra en la puerta roja y tírate al agua. Sal de la habitación y ve a la derecha hasta que entres en otra. Pulsa el botón de la ventana.

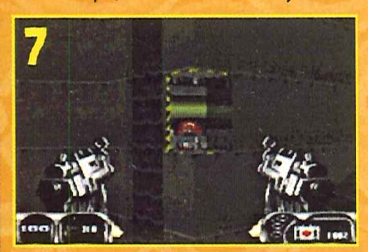


Emerge, nada hacia tu derecha, coge la **Vitamin X** que hay **junto a la cascada** y sal del agua. Llegarás a un lugar con dos rampas de piedra. Salta por la de la derecha y coge los **items ocultos** aquí; luego salta por la de la izquierda, activa los dos interruptores de la sala de control y dispara una **Pipe Bomb** contra el muro que hay a la derecha conforme sales. Entra y haz lo mismo de nuevo para conseguir un preciado **Jet Pack.**

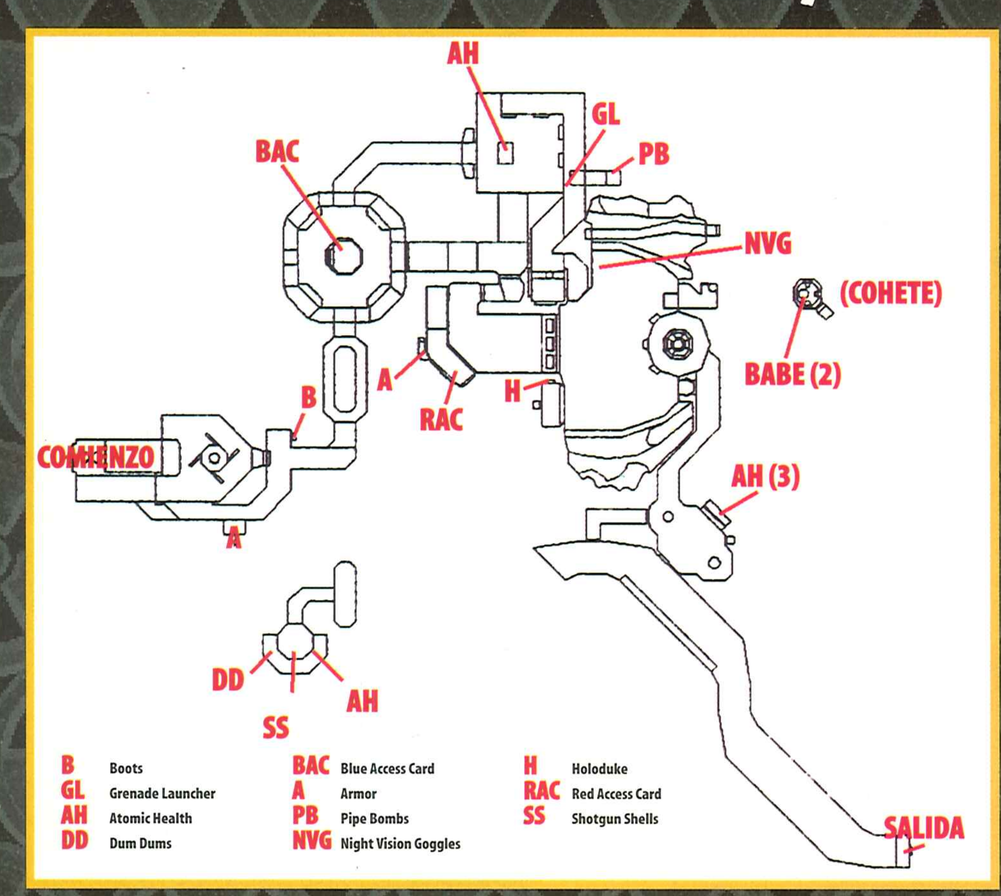
Sumérgete de nuevo y entra por la puerta que antes estaba cerrada. Entra en la sala de control, activa los dos interruptores, coge el **Holoduke** que hay en la puerta de la derecha y entra por la gran puerta que se acaba de abrir. Espera a que aparezcan unos **paneles grises** en los engranajes y pasa a través de ellos en ese momento. Emerge y sigue la corriente. Hay un muro que puede ser destrozado a tu derecha con un **teleportador en su interior.** Utilízalo, **coge los items**, regresa y sigue corriente abajo.



Sube por la **inclina de la izquierda** y salta a la **cornisa lateral.** Localiza una sala de control y salta hasta ella. Activa el interruptor y vuelve a la cornisa. Desde aquí, mira a la derecha y verás un **interruptor a lo lejos.** Dispárale para pasar al otro extremo, o utiliza el Jet Pack. Antes de saltar a la corriente, entra por el conducto de aire que hay en la cascada. Déjate llevar hasta que veas otro muro que reventar. Haz lo propio, coge los items y avanza hasta el final del nivel. A la **izquierda de la salida hay un teleportador.**

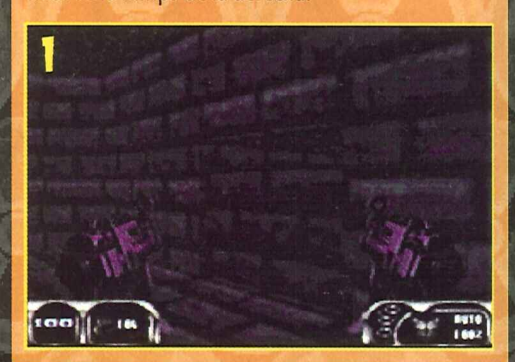


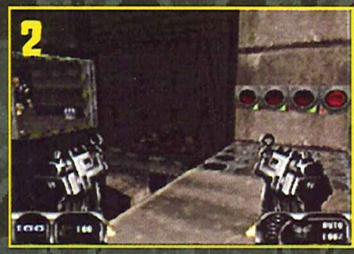
NIVEL 5: The Launch Facility





Activa el interruptor que hay en la habitación detrás de la **maquinaria giratoria**, y sube por la rampa de la derecha. Abre el panel del final, **coge las botas** y vuelve para pillar una **Armor** que antes no estaba. Sube de nuevo. Sumérgete en la piscina y verás un panel secreto con varios items de interés. Entra en la siguiente habitación y sube hasta el final de la rampa de la derecha.





Activa los tres botones de la izquierda y entra en la torre. Coge la **BAC** y activa el interruptor cercano. Baja por la rampa y gira a la derecha al final. Entra en la habitación que hay en esa dirección, salta al centro para coger la **Atomic Health** y salta de nuevo para hacerte con el **Grenade Launcher. Dispara contra el ventilador**. Usa el Jet Pack en su interior, coge las Pipe Bombs, baja y entra en la sala de control de más adelante.



Utiliza la Blue Acces Card en el panel que hay a la derecha y mira como **sale el cohete del silo**. Vete de la sala de control, **baja por la rampa** y entra en una puerta que pone **"Authorized Personnel"**. La **Red Acces Card** está en la habitación de arriba. Cógela y pulsa el interruptor que hay en la parte izquierda de la ventana. Luego date la vuelta y **pulsa usar en la pared** para abrir una puerta. Aquí **hallarás una Armor.**



Salta a la parte inferior por la ventana y sal por la puerta que has abierto con el interruptor. A la izquierda tienes unas **Night Vision Goggles**. Luego ve a la derecha y entra en una sala de control que hay casi bajo tierra para hacerte con un **Holoduke,** tras deshacerte de los cerdos alienígenas con unas Pipe Bombs. Luego sal, ve a la izquierda y ponte **debajo de una zona cuadrada iluminada que hay junto al cohete.**



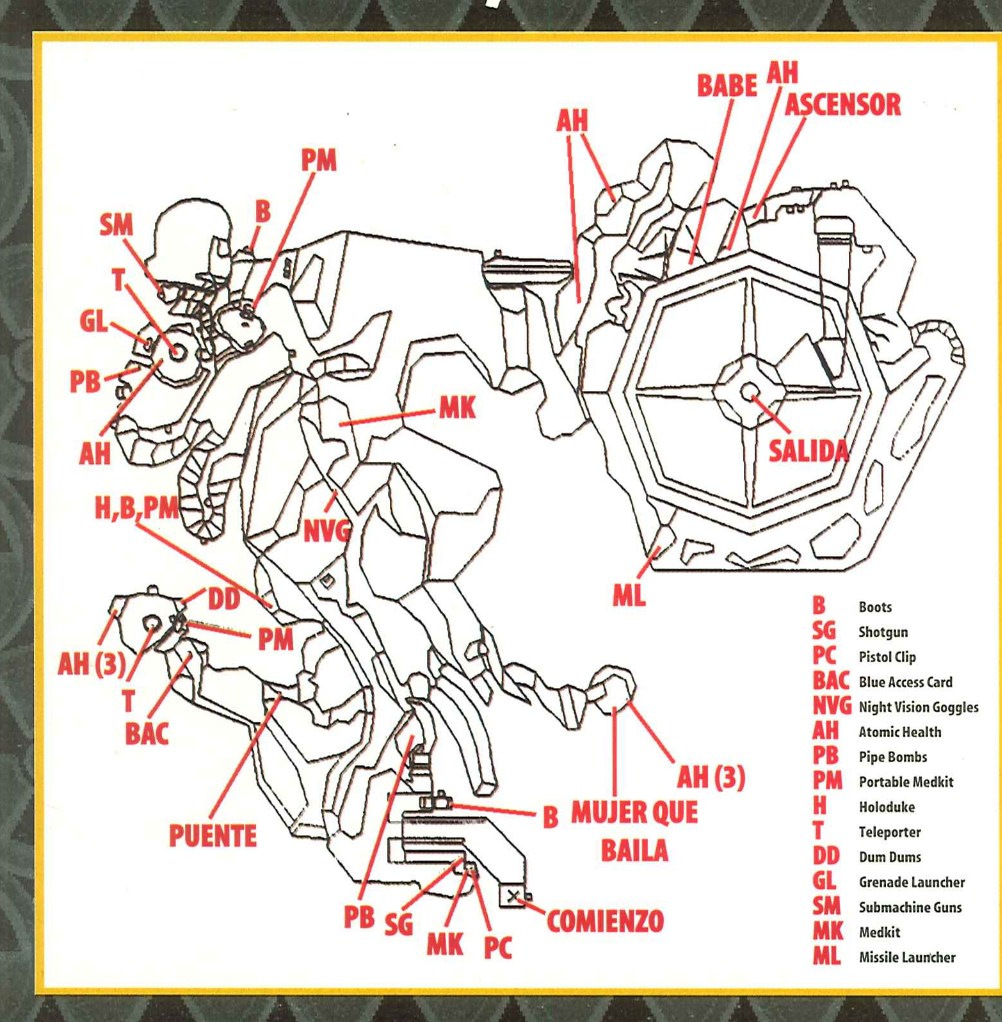
Coge el **ascensor que baja** y tras unos cuantos minutos llegarás a una sala de control. Cárgate a los alienígenas que están rabiosos por lo del cohete y **pulsa sobre la hilera de monitores.** Conseguirás **tres Atomic Health.** El interruptor de la derecha abre la puerta que hay detrás de ti. Entra por ella, **mata al Octabrain** que te está esperando, **salta a la corriente y déjate llevar** hasta la salida del nivel.





Pulsa usar contra el muro y **accionarás un ascensor. Entra en el teleportador** que hay al final y te encontrarás dentro del cohete. Rescata a la Babes y **usa la Red Access Card en el panel correspondiente.** Utiliza de nuevo el teleportador, baja por el ascensor y **regresa a la sala de control semienterrada**, donde brilla una **luz roja. Activa la palanca y mira como se autodestruye el cohete.** Ahora que has hecho lo que mejor sabes hacer, sal de la sala de control, acaba con unos cerdos, y **entra por la puerta roja** que hay justo enfrente.

NIVEL 6: The Abyss





Baja por la **corriente de lodo verde** y pégate a la pared izquierda. **No te dejes caer por la cascada** y salta al borde cuando lo veas. Salta al lado derecho, gira y **abre la puerta roja**. Coge las **botas protectoras**, salta de nuevo al borde izquierdo y baja por el primer tramo de la rampa. A tu izquierda, en un desnivel, tienes **semiocultas un Medkit y munición**. Baja por el resto de la rampa y **nada en el lodo** hacia la pared de la izquierda.



Cuando llegues **al borde de la cascada**, salta a la cornisa de la izquierda y síguela hasta que llegues a la **Blue Access Card.** Regresa a la cascada y salta a la cornisa opuesta. Avanza por ella y cuando veas que termina el camino, salta arriba y coge las **Night Vision Goggles y los dos Medkits**. Regresa a la cascada del inicio (la que está junto a la rampa) y tira hacia la izquierda conforme la miras desde el lodo. **Utiliza la tarjeta y entra.**



Aunque está muy oscuro, **no utilices las Night Vision Goggles** porque las necesitarás algo más adelante. **Pégate al muro izquierdo** y síguelo a ciegas hasta que llegues a unas Pipe Bomb. Vuelve atrás y continúa por el camino normal. Salta al túnel que ves a tu izquierda. Sigue por allí y **cruza saltando el puente de madera** (o utiliza el Jet Pack). **Hay un Medkit a la derecha**. Cruza el puente de nuevo y ve a la izquierda. Cuando llegues al monumento a la falla de San Andreas, **comenzará un terremoto, así que quédate quieto donde estás.**





Salta al vacío y continúa por la izquierda. Salta de nuevo y **sal por la cueva oscura por donde entraste con la Blue Acces Card**. Déjate llevar por la corriente hasta la **segunda catarata**, pero no te tires todavía. Mira hacia abajo y verás que el paisaje ha cambiado radicalmente. Ve por la **cornisa de la derecha y verás en el muro izquierdo un pequeño saliente con un Holoduke, Boots y Medkit**. Cógelos y continúa hacia abajo. Déjate caer al suelo que hay cerca de la corriente de abajo y entra en la cueva.



Sube por el camino que ves frente a ti y gira a la izquierda cuando llegues a una habitación grande. Así **verás una sala con un gran fuego en el medio**. Coge las Pipe Bombs que hay a tu izquierda y **avanza hasta el filo del gran agujero**. Mira hacia abajo y verás una **Atomic Health en un pequeño saliente. Salta al fuego (en realidad es un teletransportador) y coge las Atomic Health y las Dum Dums**. Vuelve a través de las llamas y **pulsa las dos manos rojas** de las paredes. Una abre una puerta y otra oculta te dará acceso a un **Grenade Launcher**. Cógelo y entra por la puerta.



Entra por la puerta y salta hacia abajo. **Pulsa la mano roja del muro** y aparecerá una **escalera de piedra**. Sube por ella y al final salta a la cornisa y pulsa la otra mano. Salta rápidamente y ve al otro extremo de la habitación, donde el suelo está haciendo las veces de ascensor (si no llegas a tiempo, usa el Jet Pack). Pulsa la mano roja y espera a que un **rayo reductor te convierta en enano**. Salta y entra corriendo por el pequeño pasaje de tu derecha. En la cascada hay una **Submachine Gun.**





Si, de acuerdo, este nivel es especialmente difícil, pero también **está lleno de sitios donde curar tus heridas**. Por eso, **si ves que estás bajo de energía, sube por las escaleras, sigue el muro de la derecha y llegarás a una habitación con otra mano roja que esconde un Portable Medkit**. Ahora regresa y toma el otro camino (hay un **panel en el muro izquierdo con unas Boots**) hasta que llegues a un **lago de lava**. Casi todas las zonas que vas a visitar a continuación están anegadas por este **líquido rojizo y viscoso, así que ten cuidado y procura no tocarlo** bajo ningún concepto. Camina por la cornisa de la derecha, tuerce y verás una **cascada junto a la que hay unas rocas con forma de escalones**. Sube por ellos con cuidado, mira a la izquierda y salta a la cornisa que hay justo enfrente. Avanza por ella y corre a través del limo **manteniéndote pegado al muro derecho para evitar caerte**. Sube por el camino y encárgate de enseñarle de qué material estás hecho a los peligrosos Octabrains que habitan aquí.





Sigue hacia delante hasta que veas una **roca rodeada de lava con una mano roja**. Antes de pulsarla, vuélvete justo donde estás y **vuela el muro con una Pipe Bomb o con una Granada**. Abrirás un pasadizo que te lleva de nuevo cerca de la zona de inicio, a los alrededores de la entrada donde utilizaste la Blue Acces Card. Entra por el hueco si crees que se te ha olvidado hacer algo antes de llegar aquí. ¿Ya estás listo? Bien, pulsa ahora la mano roja y verás como se abre un panel a tu izquierda. Entra por él y nada contracorriente. Cuando termine el pasaje, salta a la izquierda y verás otro pequeño camino. Haz todo esto lo más rápido que puedas y **asegúrate de que tienes unas botas protectoras antes de lanzarte a la lava**, ya que de lo contrario tendrás que volver a comenzar este difícil nivel.



Junto a la mujer que baila alrededor del fuego hay **tres Atomic Health**. Regresa por donde viniste hasta la mano roja, y luego vuelve sobre tus pasos hasta la **cascada del lago de lava**. Sigue la cornisa que hay a mano derecha y verás una zona por la que puedes escalar. Hay **dos Atomic Health** un poco más arriba. Ahora es el momento de utilizar las **Night Vision Goggles, pero dosifícalas bien.**



Si sigues avanzando encontrarás una **grieta en la roca desde la que se ve una nave alienígena**. Debes coger el camino que baja hasta que llegues a una **zona llena de plataformas rocosas**. En una de ellas hay un **Missile Launcher** que te será muy útil en el próximo nivel. **Si tienes el Jetpack puedes volar por encima** sin necesidad de ir saltando de roca en roca, que es bastante complicado. Sigue volando (o saltando) por todas las plataformas y llegarás a otra cornisa.

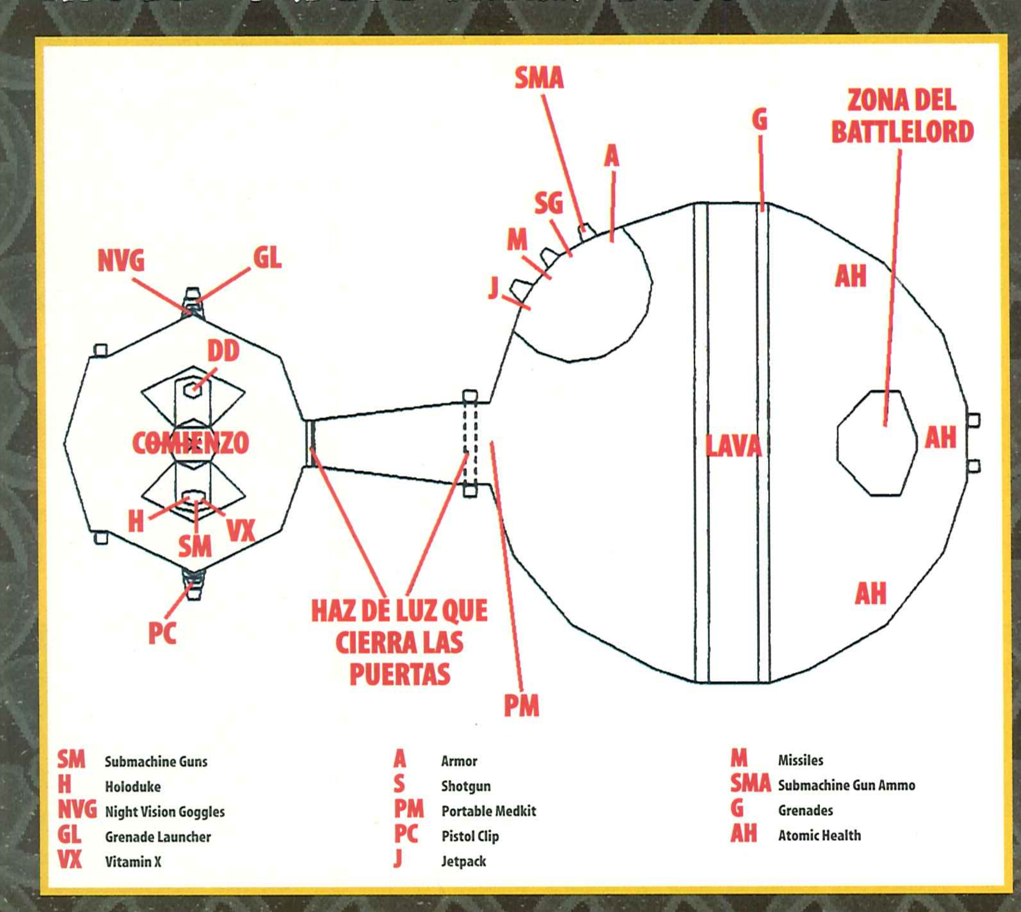


Tras encargarte de los **Octabrain de esta zona**, avanza hasta **ver la entrada de la nave espacial alienígena**. Pero antes de entrar **pulsa usar en el muro de piedra** que hay a la derecha de la nave. Un panel se elevará y podrás **entrar por un pasadizo secreto que lleva a un ascensor**. Cógelo y rescata a la Babe que hay al final: obtendrás como recompensa una bendita **Atomic Health**. Regresa a la nave y abre la puerta. Sigue avanzando sin miedo por el pasillo (eres el Rey...).



Pasa la segunda puerta (que se cerrará automáticamente tras de ti) y **activa el interruptor** que hay a la derecha en cuanto entres. Ahora sí que no hay marcha atrás: **salta al agujero y prepárate para una buena pelea**. El jefe que llega a continuación es el **enemigo más duro con el que has tropezado** hasta ahora. Disfruta de unos segundos de relax, **salva la partida y cuando estés preparado, pulsa el botón de continuar**. El **Battlelord** te está esperando. Con cara de malas pulgas.

NIVEL 7: (Jefe final) Battlelord





ÁRMATE DE VALOR...

Da una **vuelta completa a la sala corriendo alrededor de la plataforma** donde comienzas y lograrás que se abran sendos **nichos en las paredes que contienen un Grenade Launcher, unas Night Vision Goggles y munición para la pistola.**



...Y DE ALGO MÁS

La maniobra anterior ha servido para **activar dos pequeños soportes en la plataforma central**, así que vuelve donde comenzaste el nivel y salta de una columna a otra hasta que **cojas los items que hay en la parte superior de ambos lados.**





SACA VENTAJA DEL TERRENO

Como puedes ver por el mapa, **estás en una gran sala circular**. Si quieres sobrevivir tendrás que estudiar bien el terreno. En el medio hay una **trinchera llena de lava** con la que debes tener cuidado: quema. Puedes utilizarla para cubrirte detrás de ella en cualquiera de los dos lados. En la parte posterior de la habitación hay **tres Atomic Health** que deberías dosificar adecuadamente y que te ayudarán a resistir los brutales ataques del monstruo. Por último, a mano izquierda según entras a la sala hay una **plataforma llena de items** a la que puedes llegar si saltas desde el borde de la trinchera de lava.



VIGILA DONDE PISAS

Abre la **puerta verde** con el interruptor que hay junto a ella. Avanza despacio y **párate unos pasos antes del umbral de la siguiente habitación.** ¿No ves un tenue brillo en el suelo? No pises encima de él o **la puerta verde se cerrará** y quedarás encerrado. Salta por encima o usa el Jet Pack.



Y AHORA... ¡A POR ÉL!

Si cogiste el **Missile Launcher**, este es el momento adecuado para usarlo. **Utiliza el Jet Pack para atacarle en círculos desde el aire con la Submachine Gun.** Cárgala y **no dejes que te arrincone** o se acabó el viaje.



¿EL FINAL?

¿Ya le has demostrado quién es el Rey a ese engendro? Bien, no esperaba menos de ti. Pero no pienses que esto se ha acabado, Duke. Aún te queda un largo camino por recorrer hasta... ¿la Luna ?, y nosotros vamos a seguirlo paso a paso.

TODOS LOS TRUCOS DEL MUNDO



NA 57. Guías: Spirou • Consultorio Terranigma • Jefes finales DKC3 • Pilotwings 64 • Super Star Wars



NA 58. Guías: Kirby's Fun Pak • Tintin: El Templo del Sol • The Lost Vikings 2



NA 59. Guías: Lucky Luke SNES • Mortal Kombat Trilogy • Tintin: El Templo del Sol GB • Lost Vikings 2



NA 60. Guías: Mario Kart 64 • Blast Corps • Lucky Luke SNES



NA 61. Guías: Especial Lylat Wars • Mario Kart 64 • Blast Corps



NA 62. Guías: GoldenEye • Blast Corps • Extreme G • Mario Kart 64



NA 63. Guías: Diddy Kong Racing • GoldenEye • Mario Kart 64



NA 64. Guías: Diddy Kong Racing • GoldenEye • Automobili Lamborghini



NA 65. Guías: Bomberman 64 • Turok GB • FIFA' 98 • GoldenEye



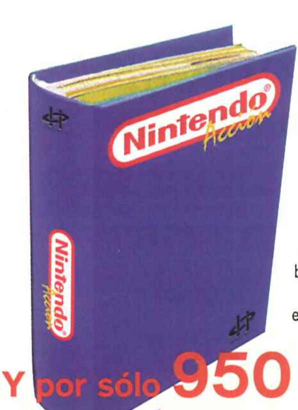
NA 66. Guías: Duke Nukem 64 • Turok GB

ESTÁN AQUÍ

Así que no busques más.
Los tienes en las guías que publicamos en **Nintendo Acción**.
Si esa fase se te ha atragantado, o te has atascado en algún nivel,
te solucionamos la vida.

Arriba te indicamos las guías publicadas en las últimas revistas y el número en el que aparecieron. Ahora que sabes donde están, llámanos a los teléfonos **(91) 654 84 19 ó (91) 654 72 18** (de 9 a 14,30 h. y de 16 a 18,30 h) y te enviaremos a casa la revista que buscabas. **Así de fácil.**

Si prefieres **pedirlo por correo**, rellena y envía el cupón que aparece en la solapa de la revista (no necesita sello).



Y si ya tienes varios números de **Nintendo Acción**, pídenos las tapas. Tendrás siempre todas las revistas ordenadas y encontrarás lo que buscas a la primera. (No necesita encuadernación)

Y por sólo **950 pts.**

Nintendo®

A poco que hayas jugado a «Yoshi's Story» te habrás dado cuenta de que el avance no resulta especialmente difícil, pero que hay multitud de detalles e items ocultos que resultan complicados de encontrar. Terminar un nivel es sencillo, pero no podemos conformarnos con eso: hay que intentar conseguir la máxima puntuación en la tabla de records. En esta fantástica guía que te hemos preparado encontrarás lo que necesitas para sacarle todo el jugo a este sensacional cartucho.



CORAZONES Y NIVELES

Cada uno de los seis mundos del juego está formado por cuatro niveles, lo que hace un total de **24 niveles**. En el primer mundo todos los niveles están disponibles desde el principio, pero no ocurre lo mismo en el resto de los mundos. Si queremos acceder a ellos primero **tenemos que encontrar los Corazones Especiales. En cada nivel hay tres de esos corazones.** Algunos están a la vista y otros más escondidos, pero siempre hay tres. Por ejemplo, si me encuentro en el nivel 1-2 y cojo dos Corazones Especiales, podría entrar luego en cualquiera de los tres primeros niveles del segundo mundo, ya que el primer nivel de cada mundo siempre está abierto sin necesidad de encontrar ningún corazón. Así que ya sabes, **Corazón Especial que encuentres, nivel nuevo que se abre, y además cada uno te suma 100 puntos a tu puntuación final.**



LUCKY FRUIT

Recuerda la fruta que **aparezca ganadora en la ruleta**, ya que ésa es **la Fruta de la Suerte** de tus Yoshis. Cuando escojas después el color del Yoshi, **elige uno cuya Fruta Preferida no sea la que ha salido** en la ruleta y así obtendrás muchos puntos.



SELECT YOSHI

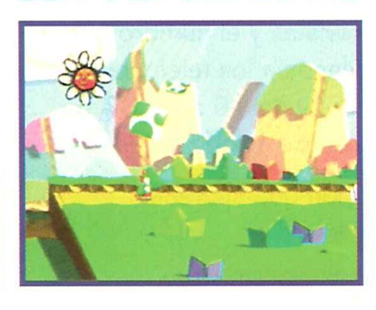
¿Que cuál es la Fruta Preferida de cada Yoshi ? Muy sencillo: al **Yoshi azul y al púrpura** les encantan las **uvas**; al **amarillo, el plátano** por supuesto; **el rojo y el rosa** alucinan con las **manzanas**, mientras que el **verde** se pirra por la jugosa **sandía**.



AFINA TU PUNTERÍA

Puedes **conseguir más puntos si peleas contra los Chicos Tímidos** en lugar de comértelos. Si además logras acabar con varios Chicos de un sólo disparo, **multiplicarás la puntuación hasta 16 veces** en función de cuantos hayas eliminado con el mismo huevo. Comerte a un sólo enemigo supone 1 punto, mientras que dispararle te da 2. A la hora de disparar los huevos ten en cuenta que la explosión también sirve para eliminar enemigos. Por ello, una estrategia bastante sencilla y efectiva consiste en **disparar un huevo justo en medio de varios enemigos**. De esta manera también te los ahorras. Con las frutas pasa un tanto de lo mismo si andas sobrado de huevos, pero si te has quedado sin ellos y no tienes ganas de volver atrás, puedes **saltar sobre las burbujas hasta que las hagas explotar**. Es un método más lento pero da resultado.





COGER HUEVOS

Esto ya lo sabías, pero no está mal recordar que saltando sobre este bloque **conseguirás hasta seis huevos** que puedes utilizar como arma. **Dosifícalos**, porque a veces tendrás que regresar bastante atrás para encontrar otro bloque de huevos.



DISPARANDO A LAS FRUTAS

Para economizar huevos, prueba a **apuntar a un grupo de burbujas con frutas** en su interior e intenta derribarlas todas de un mismo disparo. Es cuestión de pararte tranquilamente, afinar la puntería y practicar un par de veces.



MONEDAS

*Por cada **moneda** que Yoshi recolecte conseguirás **1 punto**. No es demasiado, pero hay muchas monedas desperdigadas por todos los niveles. La **mayoría están escondidas y tendrás que olfatear** mucho para encontrarlas. A veces están situadas en lugares casi inaccesibles(normalmente **en acantilados o en el cielo**) y en ocasiones estarán distribuidas en **forma de flecha. Cuando veas una formación** así piensa que hay un lugar secreto cerca. Ten en cuenta que cada punto cuenta en el camino hacia la gloria de la tabla de records inalcanzable.*



LA FLOR

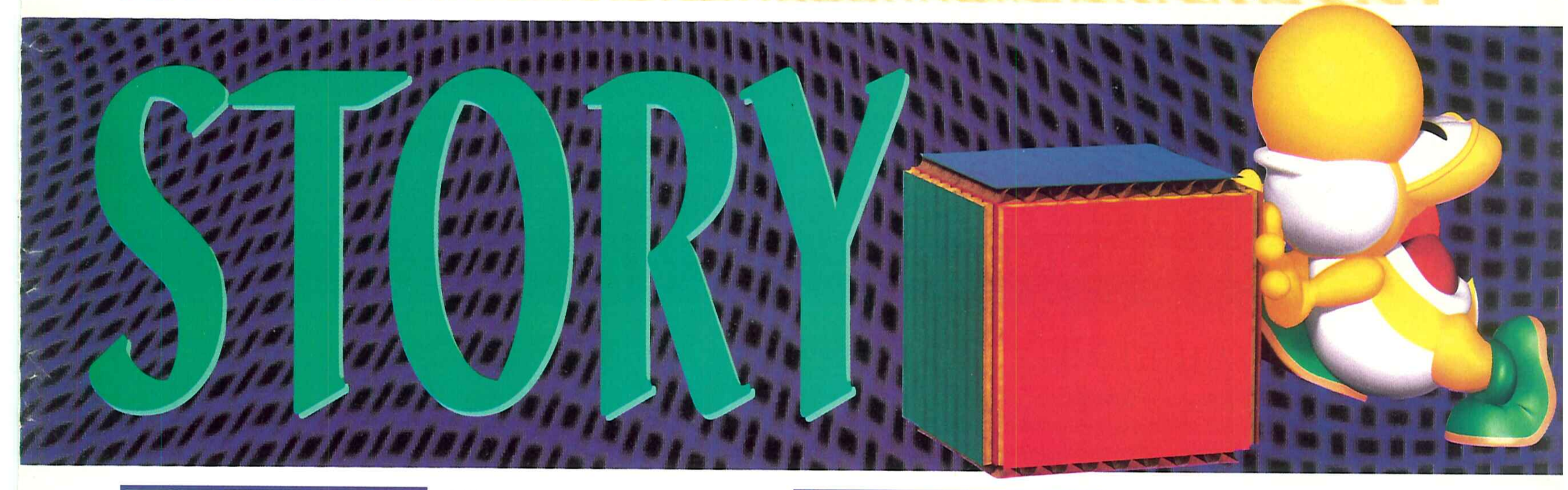
*El **contador de energía de Yoshi** es una margarita cuyos pétalos se van cayendo a medida que somos golpeados por los enemigos. Cuando encuentres una flor como ésta puedes **comértela con la lengua** hasta que pongas tu energía al máximo. Y no te preocupes, que no se seca nunca. Así que ya sabes: memoriza los lugares donde crecen estas simpáticas margaritas y regresa a cualquiera de ellos cuando andes mal de energía. Recuerda que **por cada Yoshi que no haya sido capturado** al final del nivel obtendrás **100 puntos**, así que vigila tu energía.*





LOS AMIGOS

Poochi y Miss Warp son tus mejores aliados durante el juego (más adelante te presentaremos a otro más). Miss Warp y su familia pasan el día durmiendo, pero si saltas repetidamente sobre su cabeza los despertarás. Como ves, están numerados. Si los despiertas, podrás **pasar de una a otra rápidamente saltando sobre el que te interese**. Además, si pierdes un Yoshi podrás continuar con otro desde la última Miss Warp que hayas despertado.
Poochi, por su parte, es un **perro muy cariñoso que te ayudará con su olfato a encontrar items** enterrados u ocultos. Cuando veas a Poochi, piensa que hay un secreto próximo y ponte a olfatear y a golpear el suelo como loco.





SEIS FRUTAS DE LA FELICIDAD

*Cuando logres comer **seis frutas seguidas del mismo tipo, aparecerá un pequeño corazón** en paracaídas. Cómelo y verás que la margarita de la esquina superior se pone muy contenta. **Yoshi también se pondrá superfeliz,** volviéndose **invencible** durante algunos momentos y pudiendo saltar y utilizar su lengua mucho más lejos de lo normal. Si estás feliz y golpeas el suelo, **convertirás a todos los Chicos Tímidos en Frutas de la Suerte.** Una razón más para vigilar tu dieta y no comer lo primero que se plante delante de tus narices.*



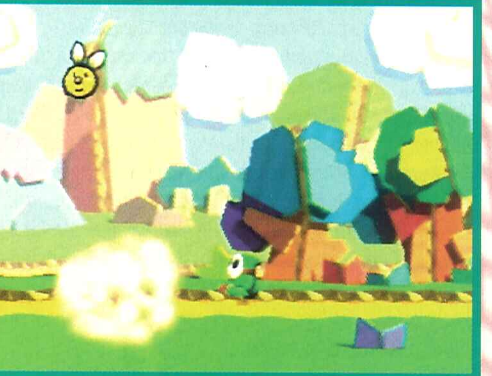
30 MELONES

*Pulsando el **botón L aparece** y desaparece el marco donde podrás ver el tipo de frutas y cuáles lleva comidas Yoshi en ese nivel. Recuerda que **un nivel no termina hasta que has comido treinta frutas,** independientemente del tipo. En cada nivel **siempre encontrarás un total de 60 frutas** distribuidas de la siguiente manera: **30 melones, 12 Frutas de la Suerte** y seis de cada uno de los otros tres tipos restantes. **La puntuación más alta se obtiene comiendo exclusivamente los treinta melones. ¿Te atreves a buscarlos?***

LOS CHICOS TÍMIDOS

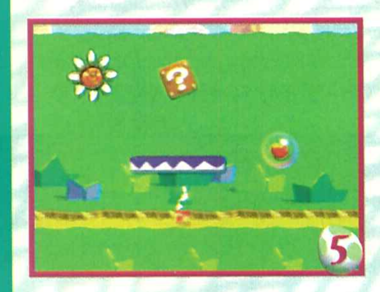
En los primeros cuatro mundos te encontrarás con unos personajillos graciosos, **los Chicos Tímidos,** que aunque son molestos puedes deshacerte de ellos con facilidad **disparándoles un huevo, comiéndotelos o saltando sobre ellos.** Si andas escaso de huevos y tienes frutas cerca, cómetelos, aunque obtendrás más puntos si les disparas. Los Chicos Tímidos pueden tener la ropa de color rojo, amarillo, verde, azul y negro. **Si encuentras a uno con la ropa del mismo color de tu Yoshi cómetelo,** dispárale o salta sobre él, ya que te ganas **puntos extra.** Para conseguir que sea del color que quieres, sólo tienes que golpear el suelo repetidamente al verlo.












Mundo 1-1 Treasure Hunt

Aquí tienes una descripción paso a paso de lo que debes hacer en este primer nivel. ¿Listo para seguirnos? Pues allá vamos... **Salta en el segundo árbol para coger dos monedas** (siempre que hablemos de monedas y melones, tendrás que golpear el suelo para hacerlas aparecer). Sube el escalón y consigue más monedas en el siguiente árbol. Avanza, salta los escalones, coge más monedas justo en la bifurcación y **un melón en el camino de arriba**, antes de llegar a Miss Warp. **Golpea el suelo para pasar al elefante (1) y repite en la bifurcación (monedas).**

Salta desde la última bola roja y harás **aparecer un melón (2)**. Antes de pasar al elefante, golpea el suelo y caerá un nuevo melón. Recupera energía con la margarita, déjate caer y golpea la caja misteriosa. Con esto dará comienzo una **pequeña carrera (3)** que te recompensará con **siete suculentos melones**. Cuando termines, regresa a la primera bifurcación tras la caja. **Hay monedas nada más comenzar el camino descendente** y un poco antes de llegar al final de la bifurcación por arriba.

Busca en el primer árbol que veas. Pasa al elefante, **activa la segunda Miss Warp**, sube los escalones y **coge un melón** antes del primer árbol y las monedas del segundo. Cuando veas a **Poochi ve por el camino de abajo. Entre los dos troncos azules hay un melón**, y otros dos entre el primer y el segundo árbol y unos pasos después del tercero. **Coge el Corazón y sigue hasta la unión** de los dos caminos (otro melón).

En la siguiente bifurcación sube arriba y coge el **melón, las monedas bajo el árbol y la bola**. En el segundo árbol hay otro melón, y **en el cielo un Corazón que puedes coger disparándole (4)**. Entre los dos troncos azules hay otro melón. **Activa la tercera Miss Warp**, coge las monedas que hay entre el primer y el segundo árbol y **golpea el suelo para abrir la caja misteriosa (5)**.

Por el camino inferior encontrarás lo siguiente: melón en el primer árbol, moneda en el segundo, melón poco antes del tercero y más monedas entre el cuarto y el quinto. **Golpea el suelo bajo el bloque, (6) y rómpelo (Corazón).** Hay más monedas entre los dos troncos azules, en la intersección, y dos árboles antes de la **cuarta Miss Warp.**

TRUCOS Y ESTRATEGIAS PARA DESCUBRIR TODOS LOS MISTERIOS DE YOSHI´S STORY

PRIMER

Mundo 1-2 Surprise!

Salta sobre el ciempiés para que se transforme en un melón (1). Verás monedas poco antes del árbol que hay junto a la tubería amarilla, y un **melón en el árbol con flechas.** Rompe la bola misteriosa, salta sobre el interruptor y sube por la nubes para hacerte con un **Corazón (2).**

Activa la primera Miss Warp y coge el melón que hay en el árbol. Luego pilla las monedas bajo la margarita y en el interior de la segunda tubería azul. Cuando la pases, mira en el primer árbol y luego dispara a los bloques para acceder a otra bola misteriosa. **Entra en la vasija (3) y prepárate para otro minijuego:** tienes que **mantener en equilibrio siete items hasta que llegues a la meta.** Al regresar, encontrarás más monedas en el árbol antes del bloque de huevos.

Sube a la tubería amarilla y pega "un culetazo" para que aparezca un corazón especial. Haz lo mismo en la segunda tubería y **activa la segunda Miss Warp.** Coge las monedas del árbol que tiene una flecha y las que hay tras la caja azul. Activa la segunda caja (a su lado hay monedas) con un huevo y **dispara a la "X" del muñeco hinchable (4).** En el árbol junto a la tercera caja hay más monedas. Dispara a la bola, **sube sobre el muñeco hinchable y pulsa hacia arriba para llegar hasta el Corazón (5).** En los dos árboles que hay aquí encontrarás también monedas. Busca ahora en el árbol que hay junto al bloque de información y en el siguiente. **Haz caer una caja azul sobre la otra y obtendrás sendos melones. Activa la tercera Miss Warp** y junto a ella hallarás algunas monedas más. Bajo las plataformas segunda y tercera hay monedas.

Sube para coger las monedas que hay bajo cada árbol junto a la primera caja azul, rompe la segunda caja y coge todas las monedas que puedas. **Vuelve a repetir la operación con el muñeco hinchable para acabar con los Chicos voladores, golpea el siguiente árbol y coge los pájaros-huevo (6).** Hay más monedas en el siguiente árbol y en la bola misteriosa (cógelas antes de que caigan al suelo). **Activa la cuarta Miss Warp,** y busca en los dos árboles que hay junto a ella. **Revienta al muñeco hinchable para conseguir otro melón.**





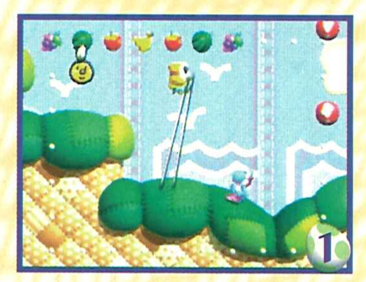



Mundo 1-3 Rail Lift

Golpea el suelo bajo el bloque de información. Ahora los ***Chicos Tímidos van montados en zancos, y para acabar con ellos primero tienes que derribarlos con un huevo bien colocado (1).*** *Activa la primera Miss Warp, avanza y golpea bajo el árbol de la flecha. Dos árboles más adelante hay monedas. Sube por la bola roja y rompe la bola misteriosa para* ***escalar rápidamente por las nuevas bolas que aparecerán y así hacerte con un Corazón (2).*** *Sube por el acantilado utilizando las bolas rojas y busca más monedas bajo la primera flecha.*

Poochi está situado justo encima de un melón, *mientras que el bloque de información mantiene ocultas unas monedas. Monta en la nube y déjate llevar por los raíles.* ***Utiliza las nubes para subir hasta arriba y ve cambiando la dirección disparando huevos a los interruptores (3).*** *Ten cuidado con las bolas que flotan, ya que pueden hacerte caer de tu transporte. Antes de subir a lo más alto,* ***activa la segunda Miss Warp*** *y coge las monedas que hay en el suelo (junto a la nube que sube y baja en vertical y tras la primera ondulación). Una vez arriba, golpea justo en la flecha y luego en el segundo árbol.* ***Golpea el suelo en la maceta que hay en mitad de las dos flechas para volver a jugar otra carrera de equilibrio y poder ganar siete melones.*** *De la bola misteriosa que hay más adelante saldrá tu nuevo amigo, un* ***Chico Tímido de color blanco (4). Si logras terminar el nivel con él, conseguirás una vida extra.***

Dispara al interruptor para hacer que la ***bola flotante varíe su curso y así poder coger el melón (5).*** *Justo antes del hueco hay más monedas. Salta y busca monedas en el segundo árbol.* ***Luego dispara a la bola misteriosa y salta sobre el interruptor. Harás aparecer durante breves segundos un par de melones encima de la tubería*** *que hay al final del nivel, junto a la* ***cuarta Miss Warp.*** *Para* ***cogerlos, salta sobre el suelo de nubes (6), sube por los raíles y ve disparando a los interruptores de tiempo.*** *Luego regresa y coge todos los melones y monedas que has dejado por el camino, así como* ***el Corazón que hay en el cielo*** *tras el primer grupo de nubes. Por último, coge las monedas ocultas en el segundo árbol que hay antes de la última tubería.*


1


2


3

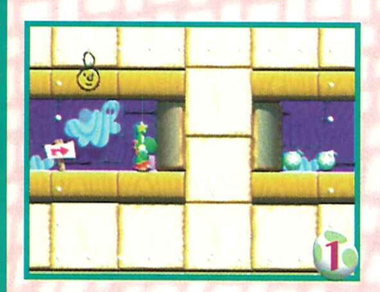

4


5


6

MUNDO

TE CONTAMOS PASO A PASO CÓMO DEBES RECORRER CADA NIVEL


1

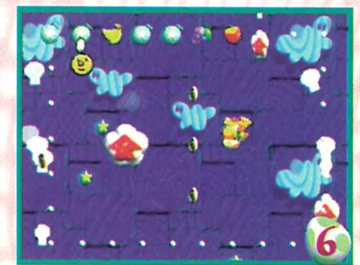

2



3


4


5


6

Mundo 1-4 Tower Climb

Utiliza los platillos volantes para ir subiendo hacia arriba y recolectar todas las monedas y frutas. En el único pasillo lateral que hay a la derecha (junto al primer Miss Warp) hay unas flechas. Síguelas y pégate a la pared del final para ***hacer que aparezcan dos melones al otro lado (1).*** *Toma otro platillo y sigue subiendo. Cuando estés en la cima, rompe la caja misteriosa y coge las monedas antes de que toquen el suelo.*

Coge el paraguas y utilízalo para frenar la caída pulsando el botón A (2). *En el* ***primer saliente hay un melón*** *y* ***ahora puedes coger los dos melones que antes hiciste aparecer.*** *Déjate caer hasta el final cogiendo monedas y frutas y* ***párate en el último saliente de la derecha para coger un melón*** *.Ahora entra por la puerta y ve subiendo por las bolas rojas.* ***Activa la segunda Miss Warp.*** *Sigue subiendo hasta que veas una caja azul y un* ***suelo de estacas puntiagudas. Pasa con cuidado, rompe la caja, entra en la vasija y prepárate para otro minijuego.***

Rompe la caja misteriosa, toma carrerilla y ***salta justo antes de la bandera de salida (3). Utiliza la habilidad de Yoshi para planear lo más lejos que puedas y conseguir siete melones.*** *Cuando acabes, entra en la vasija.* ***Poochi te señala la localización de otro melón, y en la plataforma a la izquierda del bloque de huevos hay otro más. Sube por el camino de la izquierda y llegarás a un Corazón (4). En el descenso, aprovecha para coger otro melón (saliente de la derecha)*** *y más monedas (justo al inicio del camino). Ve ahora hacia la derecha, sube y llegarás a otra parte del nivel.* ***Avanza hasta que veas un tulipán; cómetelo y te convertirás en huevo (5).*** *Ahora* ***elige con el joystick la dirección e impúlsate hacia arriba*** *(utiliza este método para moverte por esta parte del nivel).* ***En la nube que hay a la derecha en la parte más alta, encontrarás otro Corazón.*** *Cuando hayas recolectado todos los ítems, conviértete de nuevo en huevo y apunta a la parte izquierda. Alcanzarás la puerta de salida y a la tercera Miss Warp. Ahora ya sólo tienes que* ***dejarte llevar por las corrientes de aire y utilizar las nubes como apoyo para ir ascendiendo (6).*** *Sube por la izquierda y antes de llegar arriba verás el* ***tercer Corazón*** *de esta fase.* ***Las tres nubes ocultan melones.***



Super Nintendo Capítulo 1

Aquí comienza una gran aventura, un viaje que os va a llevar hasta el final de «Lufia». Por el camino visitaréis ciudades de fantasía, lucharéis con monstruos terribles y entraréis en larguísimos laberintos. Si nos acompañáis durante estos meses, llegaréis a salvo a vuestro destino. ¡Allá vamos!

El mundo de Lufia



1 Elcid
2 Sundletan
3 Alunze
4 Clamento
5 Tanbel
6 Gordovan
7 Parcelyte
8 Merix
9 Bound Kingdom
10 Aleyn
11 Gruberik
12 Narcysus
13 Karloon
14 Treadool
15 Dankirk
16 Agurio
17 Gratze
18 Auralio
19 Ferim
20 Treble
21 Barnan
22 Portravia
23 Pico
24 Eserikto
25 Durale
26 Chaed

Etapa 1: Elcid

Aprendiz de héroe







Tus primeros pasos los das en la aldea de Elcid. Allí conoces a **Tia** y a un anciano **(1)** que te lleva a una mazmorra al Sur para darte unas clases sobre **cómo sobrevivir allí dentro (2)**. De vuelta al pueblo, un mensajero te anuncia que unos monstruos han aparecido en la cueva que hay de camino a Sundletan **(3)**.

En la cueva de Sundletan







Cruza la primera sala y entra por la puerta superior derecha para hallar un **cofre**. Después ve a esta pequeña habitación **(1)** y pon los **jarrones sobre los interruptores**: encontrarás la **Poción Vida (2)**. Vuelve a la habitación principal donde está el río y corta los arbustos para dar con un **interruptor (3)**. Al llegar al lugar con las baldosas en el suelo **(4)**, mueve dos de cualquiera de los lados para alcanzar las escaleras. Ahora baja al **nivel B2**, obtén la **Poción Poder**, pon en azul el interruptor y cruza el puente, pero todavía no bajes las escaleras. A la izquierda hay un **pasadizo secreto con premio al final (5)**. Ahora baja, salva tu avance y **lucha con el Hombre Lagarto (6)** para obtener la llave. Justo después conoces a **Iris (7)**. Vuelve a la habitación principal y cruza la puerta que estaba cerrada con llave.





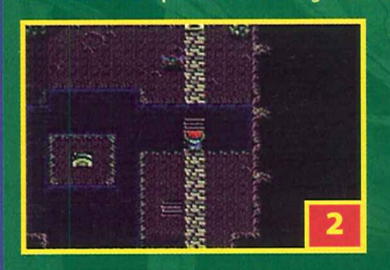




El secreto de los terremotos

Viaja a Sundletan, una ciudad en la que se producen extraños terremotos **(1)**. Después ve a la **isla** que está en el centro del lago. Al entrar en la cueva, dispara al interruptor para que **suba el nivel del agua**, y después coloca los segmentos del puente **(2)**. Avanza hasta llegar a una habitación con tres enemigos. **Recuerda el orden en el que los matas**, porque después tienes que repetirlo disparando flechas a la pared **(3)**. Vuelve a la habitación de la **alfombra azul** y esta vez entra por la puerta de la izquierda. Cuando el suelo se rompe caes en un lugar con dos puertas (la de la izquierda te sirve para **salvar el avance**). Entra por la de arriba a la derecha y mueve los **dos pilares (4)** para que se abran las nuevas puertas. Si eliges la de arriba, te encuentras con una hilera de enemigos **(5)** que lleva hasta un **cofre con el Anillo Veloz** (el otro tiene el Milagro, y se alcanza por una entrada secreta que hay en el pasillo de la derecha). Ahora vuelve a la habitación de los pilares y pasa por la puerta de abajo. Hay una escalera debajo del pilar inferior derecho **(6)** que te lleva a una sala en la que tienes que formar una **flecha con las baldosas (7)**. El premio por hacerlo es la **Llave del Lago**.

Vuelve a Sundletan, reármate y salva la partida, porque de vuelta a la cueva te espera el **Gran Pez Gato**, un enemigo final. Pasa de nuevo por la habitación de la alfombra azul y déjate caer por la **grieta del suelo** que está abajo a la izquierda. Al aterrizar, activas un interruptor que te deja el camino libre hasta la habitación del Pez. Para vencerle debes tener pociones suficientes para recargar tu energía, porque los terremotos que provoca te hacen bastante daño **(8)**. Vuelve a Sundletan cuando hayas acabado con él y verás que todo el mundo habla de una coronación que habrá en el **Reino de Alunze (9)**, pero te queda una última tarea antes de viajar allí. Regresa a la Cueva del Lago y dirígete a la habitación donde estaban los tres enemigos. Allí encontrarás a **Tia**, que se te unirá en el viaje **(10)**.

















Etapa 2: El reino de Alunze

Una coronación sin corona

Cómprale un **látigo a Tia** antes de salir de Sundletan y luego viaja hacia el **Noroeste**. Pasa a través del templo y después dirígete al Sur bordeando las montañas hasta que veas un árbol solitario **(1)**. Dentro conocerás a **Foomy**, que es el primer monstruo cápsula que se te une en tu viaje **(2)**. De ahora en adelante, en vez vender tu viejo equipo, dáselo de comer a tu nuevo compañero.

Ahora vete a Alunze, y hablando con sus habitantes descubrirás que en el castillo se va a celebrar la ceremonia de la coronación **(3)**. Aprovecha también para poner al día tu equipo. Viaja al castillo y entra en el **salón del trono**. Allí asistes a una divertida escena protagonizada por los ladrones Berty y Bart **(4)**, un par de "chapuceros" que **roban la corona del rey** y se marchan a los sótanos del castillo. Baja tú también, porque recuperarla es tu próxima misión en el juego.







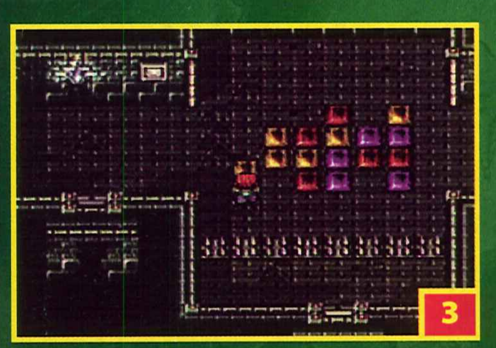


En busca de Berty y Bart

Lo primero que tienes que hacer es ir en busca de las **bombas.** Cuando llegues a esta habitación **(1)**, pon una de las baldosas en el interruptor de la izquierda y transporta la otra hacia abajo por el pasillo. Una vez que tengas las bombas, vuelve a la sala de los pilares y coloca una junto a la **grieta de la pared (2)** para que se abra una **entrada secreta**. La siguiente dificultad viene al llegar a este **puzzle (3)**, pero se resuelve fácilmente si eliminas primero los **bloques amarillos, después los azules y al final los rojos**.

Poco más tarde llegarás a la sala del **teletransportador (4)**, que te lleva a una habitación diferente según dónde coloques el jarrón. Antes de nada, sin embargo, dirígete a la izquierda y empuja hasta el extremo la baldosa que te encuentras allí **(5)**. Para ir lo más rápido posible tienes que elegir la posición superior-izquierda. Pon una bomba junto a la caja y al explotar te permitirá coger un **Huevo de Dragón**. Después ve hacia abajo y empuja la baldosa hasta el interruptor **(6)**. Vuelve al teletransportador y elige ahora la posición inferior izquierda. Tienes que acabar con todos los **Cobaltos (7)** para que se abra la puerta, y dirigirte a la izquierda por unas escaleras. Allí encuentras a Berty y Bart **(8)**, que con su "pericia" habitual te entregan la corona en bandeja después de un accidente acuático. Sal del sótano (puedes usar el **Escape** para ir más rápido) y devuélvele la corona al Rey. Elige "**Nada**" cuando te diga qué quieres como recompensa para conseguir **3.000 monedas de oro (9).**



















La llave del templo

De vuelta a [illegible] te en[illegible]as de que **Abel** se ha [illegible] **templo** que hay al Norte de [illegible] **(1)**, y si viajas allí descubres [illegible] es que entrar en la **mazmorr**[illegible] y más al Oeste. Comi[illegible] **re**[illegible]**endo el puente (2)**, entra [illegible] de la [illegible] y coloca los jarrones sobr[illegible] **t**[illegible]**upto**[illegible] y **uno oculto** tras la colu[illegible] de [illegible] **(3)**. [illegible] adelante hasta una ha[illegible]ción [illegible]ente va[illegible], pero que [illegible] una [illegible]ta en el s[illegible] que te debes deja[illegible] caer. Más de-lante, ap[illegible] **baldosa inferior**, mueve [illegible] ha-cia arriba [illegible] como para poder pasar, pero también para poder colocarla después encima del interruptor [illegible] continúa avanzan[illegible] llegará un momento [illegible]drás que emp[illegible] una baldo-sa por un [illegible] izquierda. [illegible] puerta que [illegible] abajo y [illegible] el ja-rrón en el p[illegible] unas escaleras al otro lado d[illegible] suelo **(5)**. Sigue adelante, atraviesa una habitació[illegible] de enemigos, aprovecha para llenar tus HP y [illegible] (por cierto, [illegible] **esconde una entrada secre**[illegible] baja por [illegible] escaleras que hiciste aparecer antes. Ve a la parte supe[illegible] re-cha y apáñatelas con las bombas para llevar es[illegible] dosa hasta el interruptor, porque las plantas renacen cuando las cortas **(6)**. Si bajas a la zona inferior dis-parando una flecha al interruptor de la izquierda y construyes un puente con las columnas **(7)**, accederás a tres cofres, aunque des-pués te toque luchar. Si prefieres ir más rápido, baja por las escale-ras y, más adelante, vacía el agua de dos piscinas **(8)**. Ahora puedes pasar por el camino que te lleva hasta el punto de salvar la partida **(9)**, paso previo al enfrentamiento con el **Goblin Regio (10)** y ami-gos. Gánales y obtendrás la **llave del templo (11)**.

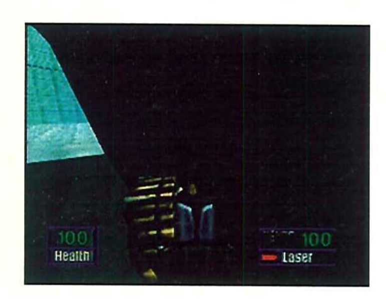
trucos en clave Nintendo

SHADOWS OF THE EMPIRE

Te vamos a dar la mejor excusa para que vuelvas a darle caña a tu Shadows of the Empire, o se lo pidas a un amigo, o lo compres... Un supertruco gentileza de Nintendo América que te va a poner la sonrisa de oreja a oreja, porque en el mismo lote y al mismo precio te da todas las **armas y objetos** que encuentras a lo largo del **juego, invencibilidad, 50 vidas, teletransporte inmediato, paredes que se traspasan** con inusitada facilidad, posibilidad de saltar de un nivel a otro, enemigos dormidos y, la más radical, suicidio (por si las cosas no van bien). ¿Que cómo se consigue todo esto? Pues es así de facilito:







1-Pon tu nombre como:
"_Wampa__Stompa"
(los guiones equivalen a espacios).

2-**Empieza a jugar** en cualquier nivel y **haz pausa** cuando quieras.

3-**Presiona y mantén todos los botones C, más Z, L, R y el pad hacia la izquierda.**

4-Así las cosas, mueve el stick analógico **hacia la izquierda y mantenlo más o menos a la mitad de su recorrido** durante 5 segundos, hasta que oigas un "donk".

5-Después muévelo hacia la derecha hasta que vuelvas a oír lo mismo. Repite a la izquierda, a la derecha y finalmente a la izquierda otra vez.

6-En la parte superior de la pantalla aparecerá el **texto con las opciones disponibles**. Para verlas, utiliza los botones L y R. Si quieres cambiar algo, mueve el stick 3D arriba o abajo. Y pulsa **A cuando quieras activar uno de los trucos.**

7-Para acceder de nuevo al menú "cheat", vuelve a pulsar la misma combinación que en el paso 3 sólo que ahora basta con desplazar totalmente el stick 3D hacia izquierda o derecha.

DOOM 64

Va de códigos, chaval. Primero prueba éste, que acaba de salir del horno de Midway. En la pantalla de passwords, escribe **RVNH 3CT1 CD3M 0???** Sirve para **abrir una nueva demo**, la cuarta, si dejas correr el juego desde la presentación sin pulsar Start. Lo interesante es que te enseña **cómo superar el nivel 32** del juego.

Otros passwords de interés son, por ejemplo:

•**W93M 7H20 BCYO PSVB:** Energía a tope, armadura, misiles, munición y además con los niveles del 29 al 31 finiquitados.

•**?TJL BDFW BFGV JVVB:** Modo GOD, todos los niveles abiertos, todas las armas, munición, mapas y energía.

DUKE NUKEM 64

Volvemos a la carga con el espectacular arcade de GTInteractive. Ya sabes que hemos puesto en marcha una guía en la que te contamos cómo conseguir todos los secretos en todos los niveles, así que nada mejor para completar la jugada que unos cuantos trucos para facilitarte las cosas. Veamos, el de **"cheat mode"** ya lo conoces, pero vamos a repetirlo por si las moscas: En la **pantalla de menú, pulsas Izquierda, Abajo, L, L, Arriba, Derecha, Izquierda, Arriba.** Entrarás en un menú con una serie de opciones que de momento permanecen cerradas. Pero no por mucho tiempo...

•Para ser **invencible**, sal de nuevo al menú principal, y allí prueba con **R, C derecha, R, L, R, R, R, Izquierda.**

• Para **elegir nivel**, también desde el menú inicial, pulsa **R, L, R, C abajo, Derecha, Arriba, Izquierda, C arriba.**

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

Ya tenemos las **primeras estrategias y curiosidades** para darle más vidilla todavía al buen RGP de Konami. Empezamos por una sencilla. A ver qué os parece esta divertida forma de **evitar los proyectiles enemigos.** Justo cuando nos vaya a alcanzar, pulsa el botón para cambiar de personaje y el objeto nos rebasará como si tal cosa. Más, aunque un poco exigente. **Finaliza el juego con todos los gatos mágicos en tu poder** y después de los créditos aparecerá una **nueva opción en el menú principal, Consecutive Fighting!**, que te permitirá **revivir los combates del robot Impact**. Y la penúltima. Hay



muchas habitaciones donde encontrarás bastantes monedas, especialmente en el castillo de Oedo. Pues nada, actúa normalmente y pilla el oro. Luego abandona la habitación pero vuelve otra vez dentro porque, "Le voilà", las monedas estarán de nuevo allí, esperando que te hagas rico.

MARIO KART 64

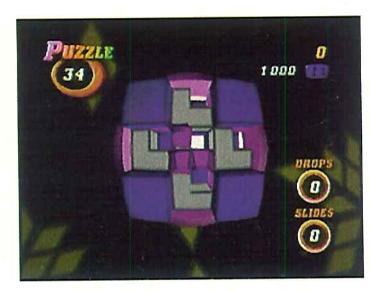
En modo tres/cuatro jugadores versus puedes **llegar el primero dos veces en la misma carrera.** Lo único que tienes que hacer es **cruzar la línea de meta marcha atrás.** Entonces la CPU tomará el control del vehículo y volverá a hacernos cruzar la meta. El truquillo también funciona con el segundo lugar, pero sólo con cuatro jugadores simultáneos.

SPIROU SNES

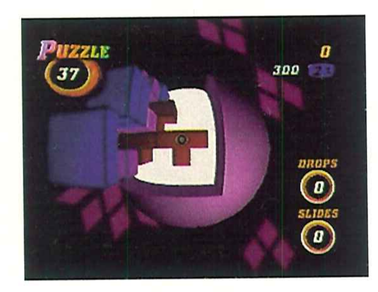
¿Quieres pasar de fase por la cara en este divertido plataformas? Pues prueba la siguiente combinación de botones durante la **pantalla en la que aparece un armadillo con el nombre de la compañía**: mantén presionados los botones **Abajo y L, y después pulsa Diagonal Arriba-Izquierda, X Y A.** Escucharás algo parecido a "Yeah!" y ya podrás cambiar de nivel presionando **Select** en cualquier momento del juego.

TETRISPHERE

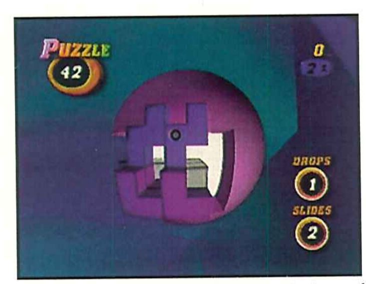












El modo puzzle es de lo más complicado de este juego. En total hay 100 diferentes, pero nosotros vamos a ayudarte con 20 soluciones para los puzzles del 30 al 50.

Sí, muy divertido el juego de H2O, pero a ver, ¿quién ha sido capaz de pasarse todos los puzzles? Huy, qué pocas manos veo levantadas... Bueno, no hay problema, a continuación vamos a darte **todos los pasos para solucionar de un plumazo algunos de los puzzles más complicados. Exactamente del 30 al 50**.

•**Puzzle 30:** Numerando las fichas de 1 a 7 de abajo a arriba, desplaza la 2 a la izquierda, la 5 a la izquierda, la 6 a la derecha y la 3 también a la derecha.

•**Puzzle 31:** Desplaza dos veces a la izquierda la "Z" azul que está más abajo, luego la "L" púrpura dos veces hacia abajo y finalmente dispara un bloque contra ella.

•**Puzzle 32:** Desplaza dos veces hacia abajo la "T" roja que sobresale entre los bloques azules.

•**Puzzle 33:** ¿Ves ese cuadrado azul que está sujetando la construcción? Pues desplázalo una vez hacia arriba y luego otra hacia abajo.

•**Puzzle 34:** Mueve dos veces a la derecha la "L" púrpura que está más a la izquierda. Dispara un bloque a la "L" púrpura que está en todo el centro.

•**Puzzle 35:** Desplaza hacia abajo la única pieza amarilla visible. Luego la disparas un bloque. Y haces lo mismo con la "Z" púrpura más a la izquierda.

•**Puzzle 36:** Mueve dos veces a la izquierda el cuadrado azul que está en medio de la construcción. Dispara un bloque a la "T" roja de arriba. Y luego mueve otras dos veces arriba el bloque azul que queda en medio.

•**Puzzle 37:** La primera pieza roja, uno a la izquierda. Y la "T" roja que estaba debajo, dos a la derecha.

•**Puzzle 38:** Lanza un bloque contra el cuadrado azul que está más abajo. Luego desplaza a la izquierda la pieza verde y dispara contra ella.

•**Puzzle 39:** Desplaza la "power pieza" tres veces a la izquierda y dispara contra la que queda a la izquierda.

•**Puzzle 40:** Desplaza 8 veces hacia arriba la pieza azul que está más abajo. Y dispara un bloque contra ella.

•**Puzzle 41:** La "L" púrpura de la derecha, uno hacia abajo. Y uno hacia arriba la que queda debajo de la que acabas de mover.

•**Puzzle 42:** Las dos "Z" azules, dos hacia arriba. Y lanza una pieza contra la "Z" que queda.

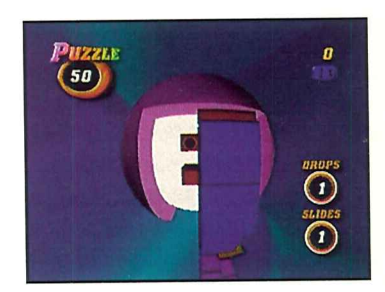
•**Puzzle 43:** Dos hacia abajo las dos amarillas de los extremos. Uno a la derecha la verde de arriba. Dispara contra la roja del extremo izquierdo.

•**Puzzle 44:** Desplaza a la izquierda la "T" que está en lo más alto. Y luego dos a la derecha la que queda debajo.

•**Puzzle 45:** Dos veces abajo la "Z" azul claro que está más a la izquierda.

•**Puzzle 46:** Saca el "power azul" de la zona de juego. Mueve la pieza púrpura que estaba al lado uno a la izquierda, coloca el "power" donde estaba esa pieza, vuelve a mover la pieza púrpura uno a la izquierda. Y cuando desaparezcan los bloques azules, junta las tres púrpuras y lanza un disparo.

•**Puzzle 47:** Desplaza uno a la derecha la "L" púrpura que está más a la izquierda. Y hacia la izquierda la que



está más a la derecha. Finalmente dispara un bloque sobre ella.

•**Puzzle 48:** En lo alto de la torre, desplaza la "L" púrpura abajo. Otras dos veces hacia abajo la que queda debajo. Y exactamente lo mismo para la "T" roja de abajo.

•**Puzzle 49:** La "T" azul clarito que está más a la izquierda, muévela hacia arriba. Y la que estaba debajo, hacia abajo.

•**Puzzle 50:** Busca la "T" roja que está más alta y muévela uno hacia arriba y otro a la derecha. Desplaza a la izquierda la "T" que estaba debajo. Y después lanzas un bloque a la pieza amarilla que está más abajo.

DRAGON BALL Z3 SNES

Este juego tiene dos modos Turbo. Uno se consigue pulsando durante la presentación los botones **X, Y, R, L al mismo tiempo en el mando dos**. El otro se hace con **X, Y, R, L, A, B** también a la vez en el mismo mando. El truco ha salido si aparece en la pantalla la frase **"Ultimate Menace"**.

Si quieres aumentar la fuerza de tu luchador, pulsa en plena conversación:

Para triplicar la fuerza: IZQUIERDA, L, R, DERECHA.

Para aumentar fuerza, resistencia y tener el aura amarilla con rayos: L, R, ARRIBA, ABAJO, Y, X, IZQUIERDA, DERECHA.

QUAKE 64



El truco del año para salir con vida de este infierno. **Introduce un password en el que todas las letras sean "Q"**, y verás que te aparece el mensaje **"invalid password"**. Ve al menú de opciones y encontrarás un debug para **elegir fase, invencibilidad y activar todas las armas.**

SNOWBOARD KIDS

En el número anterior publicamos un truco genial para descubrir de un plumazo todos los secretos del juego. Las pistas extra, los personajes ocultos y además todas las copas del mundo. Demasiado bonito... porque nos tememos que había una errata. Así que para resarcirnos de todo el "mal" que hemos causado no sólo vamos a publicar el truco de nuevo, sino que además vamos a decir cómo se hacen los saltos especiales del personaje secreto. Lo primero, el truco. **En la pantalla de presentación haz stick abajo, stick arriba, pad abajo, pad arriba, C abajo, C arriba, L, R, Z, pad izquierda, C derecha, stick arriba, B, pad derecha, C izquierda y Start.**





El truco que volvemos a incluir en este número permite conseguir un nuevo personaje y además abre nuevas pistas.

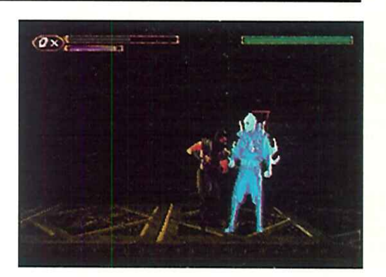
Y a continuación, las piruetas del ninja (haz estos movimientos antes de la zona de salto).

- **Mantén A y presiona derecha-izquierda-derecha-izquierda, mantén izquierda y suelta A.**
- **Mantén A, pulsa derecha, gira el stick 360º dos veces, mantén derecha y suelta A.**
- **Mantén A, pulsa arriba, gira el stick 360º dos veces, mantén arriba y suelta A.**
- **Mantén A, pulsa izquierda-arriba-derecha-abajo, mantén abajo y suelta A.**

MORTAL KOMBAT MYTHOLOGIES

Peligroso, muy peligroso el juego que se ha sacado de la manga Mr. 'MK' Tobias. Es difícil hasta para él, pero claro, como nuestro amigo no es tonto, tiene a su disposición un montón de trucos y passwords para ganar siempre. Nosotros nos hemos colado en su "casa" y nos hemos hecho con todos. Así que si no te sientes con fuerzas, aquí van algunas ayudas.

- **Urnas de vitalidad ilimitadas:** Introduce **NXCVSR** como password.
- **1000 vidas: GTTBHR.**
- **Ver los créditos: CRVDTS.**
- **Invencible: TDFCLT.**
- Avanzar a distintas fases: **2**-THWMSB. **3**-CNSZDG. **4**-ZVRKDM. **5**-JYPPHD. **6**-RGTKCS. **7**-QFTLWN. **8**-XJKNZT.
- **Pelear contra los jefes finales:** Introduce **ZCHRRY** en la pantalla de passwords y empezarás a jugar con **20.000 puntos de experiencia**. Esta clave sirve también para enfrentarte cara a cara con **Quan Chi** (pulsa y mantén L + A cuando Sub Zero vaya a morir) o **Shinnok** (L+ B).



- **Para cargarte a Shinnok fácilmente:** Basta ejecutar cualquier movimiento contra él para darse cuenta de que penetrar su escudo es poco menos que imposible. Lo que tienes que hacer es **esperar a que te suelte una de sus ráfagas destructivas (normalmente después de gritar "feel my power"), y casi a la vez le lanzas un rayo congelador** e inmediatamente otro. Gira rápido y apáñatelas para colocarte a su espalda. Ahora **intenta coger el medallón.** Él gritará algo así como que dejes su medallón en paz, pero en inglés, y se transformará en un repugnante monstruo mientras aparece la Puerta de Rayden. Pasa del monstruo y métete por la puerta...


LA REVISTA OFICIAL
PARA LOS USUARIOS DE NINTENDO TE OFRECE
TRES DIFERENTES
OFERTAS DE SUSCRIPCIÓN.
1
1.- POR SÓLO 6.000 PESETAS RECIBIRÁS EN CASA LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO DE COLORES PARA TU NINTENDO 64 QUE EN LAS TIENDAS CUESTA 6.000 PESETAS.
2
2.- SI LO TUYO ES LA SUPER NINTENDO CONSIGUE LOS 12 NÚMEROS DE NINTENDO ACCIÓN Y UN MANDO POR SÓLO 5.000 PESETAS.
3
3.- SI YA TIENES TUS MANDOS APROVÉCHATE DEL 25% DE DESCUENTO (4.740 -25%=3.555 PESETAS). RECIBIRÁS 12 NÚMEROS Y PAGARÁS SÓLO 9.
ENVÍANOS TU SOLICITUD DE SUSCRIPCIÓN POR CORREO (LA TARJETA DE LA DERECHA NO NECESITA SELLO) O LLÁMANOS DE 9H A 14,30H. O DE 16H A 18,30H A LOS TELÉFONOS (91) 654 84 19 Ó 654 72 18. SI TE ES MÁS CÓMODO TAMBIÉN PUEDES ENVIARNOS EL CUPÓN POR FAX AL NÚMERO (91) 654 58 72 O POR CORREO ELÉCTRONICO EN LA DIRECCIÓN E-MAIL: suscripcion@hobbypress.es
PROMOCIÓN VÁLIDA HASTA PUBLICACIÓN DE OFERTA SUSTITUTIVA. HOBBY PRESS, S.A. SE RESERVA EL DERECHO DE MODIFICAR ESTA OFERTA SIN PREVIO AVISO
Nintendo Acción

Diviértete con las novedades de Konami

Disfruta del mejor juego de rol con Goemon para tu consola Nintendo.

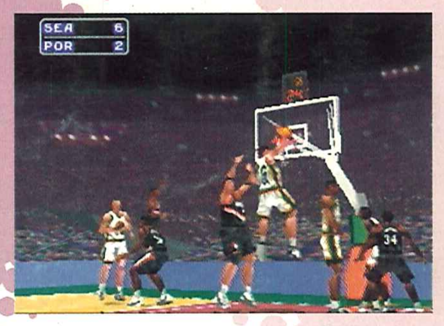






Márcate un triple con NBA PRO´98.



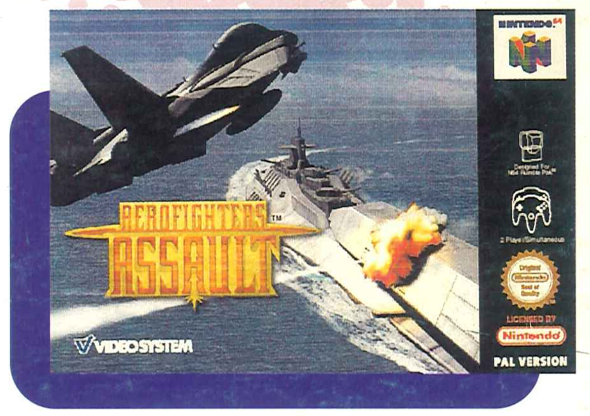




El primer simulador de combate aéreo para tu Nintendo 64









Orense 34, 9º. 28020 MADRID
Fax: 91 556 28 35 Teléf.: 91 556 28 02

KONAMI